

安心して持ち歩ける・楽しく操作できる・自由に撮影できる・子供の目線

Kids-Camera

KIDS CAMERA

キッズカメラ基本操作・応用マニュアル 楽しく学ぶ・豊かな感性を育てる御提案

【対象製品ラインアップ】

対象年齢:5歳以上 Kids-Camera X3000



株式会社クロスワン
〒171-0042 東京都豊島区高松2-47-5
TEL: 03-5986-1118
FAX: 03-5986-1130
E-mail: shop@photo-cross.jp

安心して持ち歩ける・楽しく操作できる・自由に撮影できる・子供の視線

Kids-Camera



キッズカメラ基本操作・応用マニュアル

楽しく学ぶ・豊かな感性を育てる御提案の注意事項について

1、製品対象年齢毎に合わせた時間(分単位)で、各項目単位でお教えてください。

- * 推奨時間は、30分とさせていただきます。年齢に合わせた集中可能時間を考慮致しております。
推奨時間:30分 対象年齢:5歳以上 Kids-Camera X3000

2、保護者同伴による説明を推奨致しております。

- * より理解力を高める為に、1カメラに対し保護者と所持者「子供」の複数での参加をお薦めいたします。
(1台のカメラを子供複数人でのご利用はお止めください。トラブルになるの可能性があります。)

3、屋内(カーペット敷き)での説明を推奨致しております。

- * 7歳以下の説明等は段差のない場所での説明を推奨いたします。
(カメラに夢中になり視野が狭まる・注意力低下での転倒等の可能性があります。)

4、SDカード・電池(充電)をご用意してご利用ください。

- * 必ず推奨のSDカード・電池(新品電池を予備用意推奨)をご利用ください。

5、撮影写真は必ず褒めてあげてください。

- * 感性を高める為に褒める事により、興味を高め、意識を向上させます。



Kids-Camera



知育教育としてのカメラの利用方法について

(当社の提案として想定いたしております。)



1、子供の理解力の把握として

子供が自分でカメラを操作することにより子供一人で出来ることと出来ないことがわかります。カメラを使用することにより、今までわからなかった子供の成長を知ることができ、子供の理解力を大人が把握することが可能となります。それにより現在の子供の能力を理解した状態で子供と接することができます。

2、子供目線（カメラを通じての視点の考え方）

子供が日々見ている視点は私たち大人とは異なり、同じものを見た場合でも子供一人ひとりによって視点が異なります。カメラを使用して、写真撮影やビデオ撮影を行うことにより、形として残るので普段子供が感じている感覚や視点を理解することが出来ます。また、撮影した写真やビデオを見て子供と会話することにより親子の仲がより深まります。

3、子供の興味とは・・・

3～7歳の子供達は特に好奇心旺盛で様々な物事に興味を持ちます。自分の思い通りに物事が進むと嬉しくなり、更に興味を持って行動をするようになります。そのため当社は、全ての操作を教えてしまわずにある程度の操作方法を教えた後は、カメラを子供に自由に使わせてあげる事をお勧めします。それにより、カメラを使用して子供の興味の幅を広げることや理解力を増やすことができ、子供の成長に繋がります。

Kids-Camera X3000 対象年齢:5歳以上



「キッズカメラ: Kids-Camera X3000」は、大きくて見やすい2.7TFTカラー液晶モニターを搭載、撮影時の被写体、撮影した写真・動画の確認、ゲームで遊ぶ時も大きく見やすくなっております。

各機能(写真、動画、フォトゲーム、IQゲーム)への切り替えは、液晶モニターに表示されるスタイリッシュなメニュー選択画面を見ながら、わかりやすく配置した十字キーやボタンで選択・決定することができます。

撮影した写真や動画を閲覧するアルバムモードは、カメラ本体に配置されたボタンより簡単に切り替えることができます。また、アルバムモードでは、撮影した写真の画像変換(全8種類:オリジナル、モノクロ、つぎはぎ、モザイク、タイル、反転、格子/方眼、波形)が可能になっております。

ゲーム機能は全50種類、成長年齢に合わせたIQゲーム42種類、キャラクターをオリジナルに変更して楽しめるフォトゲーム8種類がございます。

テレビ出力により写真・動画・ゲームが楽しめる機能も搭載しております。

【発売概要】

商品名: Kids-Camera X3000
希望小売価格: 8,000円(税別)

【主な機能】

- ・カメラ/ビデオ
- ・2.7TFTカラー液晶
- ・オートパワーオフ
- ・フォトゲーム
- ・IQゲーム
- ・アルバム
- ・画像変換
- ・テレビ出力

【製品仕様】

本体カラー: ピンク/ブルー
有効画素数: 2.0 Mega Pixels
記録媒体: 内蔵メモリ / SD・SDHCカード(16GB推奨)
保存形式: 静止画 JPEG / 動画 AVI
静止画(通常): 1280×1024pixel
静止画(画像変換): 320×240pixel
動画: 160×120pixel 11fps
液晶モニター: 2.7TFTカラー液晶
インターフェース: AV出力端子
電源: 単3電池×3
寸法(W×H×D): 約144.5×76.5×49mm
付属品: 日本語説明書 / AVケーブル / 単3乾電池×3
※SDカードは別売です。



4回教室(30分): Kids-Camera X3000 対象年齢:5歳以上

1回目 「カメラの基本的な扱いを理解する」

1, SDカードの挿入方法

2, 電池BOXの開閉方法

このカメラは単三電池3本で作動します。

向きに注意して電池をセットして下さい。

3, カメラ名称とボタン機能について

①電源ボタン

電源を入れる / 電源を切る / 1つ前に戻る

②シャッターボタン(Aボタン)

確定する

③方向パッド

方向を選択する

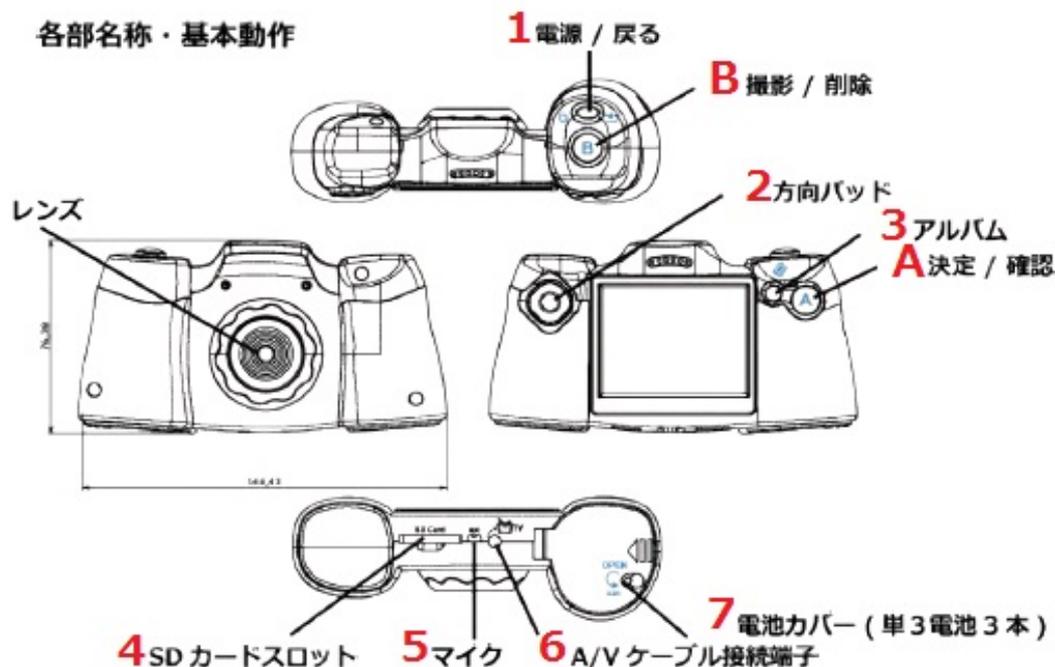
④決定ボタン(Bボタン)

写真の撮影をする / 撮影した写真を削除する

⑤アルバムボタン

撮影した写真を確認する

各部名称・基本動作



4回教室(30分): Kids-Camera X3000 対象年齢: 5歳以上

2回目 「写真を撮影してみよう」

4, 写真撮影

メニュー画面にて方向パッドで左下の「Photo」を選択後、Aの決定ボタンを押して下さい。
写真撮影画面に切り替わるとレンズの向こう側が液晶画面に写ります。
この状態でBの撮影ボタンを押すと写真が1枚撮影出来ます。



5, ビデオ撮影

ビデオ撮影を行うにはSDカードが必要です。

SDカードが挿入されていない場合には「NO SD CARD」と表示されます。

メニュー画面にて方向パッドで「DV」を選択後、Aの決定ボタンを押して下さい。
ビデオ撮影画面に切り替ったらBの撮影ボタンを押してビデオ撮影を開始して下さい。
再度Bの撮影ボタンを押すとビデオ撮影を停止します。

6, 撮影写真の編集

レビューページで編集したい写真を選択後、Aの決定ボタンを押して下さい。
再度Aの決定ボタンを押すと液晶画面右側に画像変換メニューが表示されます。
8種類の変換機能の中から好きなものを選択し、Aの決定ボタンを押すと写真が変換されます。

変換した画像を保存するには電源ボタンを押して画像変換を確認後、電源ボタンを押して下さい。
保存確認画面が表示されるので保存する場合にはAの決定ボタンを押して保存を行って下さい。
変換した写真は別の名前で保存されます。



4回教室(30分): Kids-Camera X3000 対象年齢: 5歳以上

3回目 「ゲームで遊ぼう」

7, Photo game

自分の顔など撮影したものを主人公(アバター)にしてゲームで遊ぶことができます。Photo gameの種類は下記の8種類です。

ボクシング/じゃんけんゲーム/パズルゲーム
かくれんぼ/宝石集めゲーム/宝取り出しゲーム
宝探しゲーム/もぐら叩きゲーム



8, IQ game

Photo gameの他にIQゲームが42種類入っています。IQゲームはPhoto gameの様に自分を主人公にして遊ぶことは出来ません。



4回教室(30分): Kids-Camera X3000 対象年齢: 5歳以上

4回目その一「カメラから学ぶこと」

9,パソコンでの確認

撮影した画像やビデオを確認するにはSDカードを挿入してカメラを利用して下さい。
カードリーダー等使用してSDカードをPCに接続して画像の確認や保存して下さい。



10,TVとの接続

AVケーブルでカメラとテレビを接続して下さい。

写真を確認したり、テレビ画面でゲームを楽しむ事が出来ます。

テレビとカメラの電源がオフになっているのを確認してからカメラ本体とテレビをAVケーブルで繋いで下さい。

テレビのチャンネルは「オーディオビデオチャンネル」に切り替えて下さい。



4回教室(30分): Kids-Camera X3000 対象年齢:5歳以上

4回目その二「カメラから学ぶこと」

11,子供写真から学ぶ

子供が「何に興味があるか?」や「何を中心に物事を見つめているか?」等が写真として現れますので、子供の撮影した写真から子供の視線を理解出来ます。



12,カメラで愉しむ知育教育

①撮影写真の編集で感性を育む

撮影した写真を効果を組み合わせて編集することで子供の感性を育てます。

②Photo gameやIQ gameで頭を鍛える

自分を主人公にした状態でゲームを行うことや、IQゲームを行うことで子供の知能や探究心を高めます。



安心して持ち歩ける・楽しく操作できる・自由に撮影できる・子供の目線

Kids-Camera

株式会社クロスワン(本社:東京都豊島区、代表取締役:品川あきら)は、子供のためのデジタルカメラ「キッズカメラ: Kids-Camera」シリーズ、「DC300T」「X3000」「RYO」をピンク・ブルーの2色展開で発売しております。

【キッズカメラ: Kids-Camera シリーズについて】

弊社は、低価格・高品質ネットプリントサービスをはじめ、デジタル時代での写真文化の維持・発展・共存共栄を考え「楽しむ写真生活・写真のある生活・新たな写真の挑戦」をご提案させていただき、広範囲に写真商材の開発・提供をしております。

キッズカメラ: Kids-Camera シリーズは、「楽しむ写真生活・写真のある生活・新たな写真の挑戦」を踏まえ、子供のためのデジタルカメラとして「安心して持ち歩ける・楽しく操作できる・自由に撮影できる・子供の目線」を基本コンセプトに、通常の写真撮影においてLサイズ(サービスサイズ)クラスの画質再現性を考慮し、200万画素以上のデジタルカメラを厳選、3歳、5歳、7歳と子供の成長にあわせた知育カメラとして新たにご提案しております。

【インフォメーションサイト】

ウェブサイトでは「キッズカメラ: Kids-Camera」シリーズの製品詳細をはじめ、今後予定しておりますサービスなど、様々な情報をお届けしております。

ご質問・ご意見・ご要望などございましたら、お気軽にお問い合わせ下さい。

キッズカメラ: Kids-Camera(子供用向けデジカメ) <http://www.kids-camera.jp/>

【製品】

対象年齢: 3歳以上 Kids-Camera DC300T

対象年齢: 5歳以上 Kids-Camera X3000

対象年齢: 7歳以上 Kids-Camera RYO

※PL保険加入済み

【販売サイト】

株式会社クロスワン直営通販サイトPhotoToys(フォト・トイズ) <http://photo.feeling.jp/>



【商品に関するお問い合わせ先】

株式会社クロスワン
〒171-0042 東京都豊島区高松2-47-5
TEL: 03-5986-1118
FAX: 03-5986-1130
E-mail: shop@photo-cross.jp