

## － 諸連絡（4月6日以降） －

### ●情報オリエンテーションについて

「情報オリエンテーション」では、パソコンが必要です。実施日までに準備をお願いいたします。  
また、オリエンテーションに引き続いて、入学後の学生本人の住所、保護者の住所・氏名の入力を行います。  
誤入力を避けるため、事前に紙に書いて準備しておくようお願いいたします。

### ●プレイスメントテストについて

「プレイスメントテスト」において、それぞれ以下の科目のプレイスメントテストを行います。

【工学部・情報学部・生物生命学部】 論理、数学、物理 / 【薬学部】 論理、数学

【芸術学部 美術学科】 論理 / 【芸術学部 デザイン学科】 論理、デザイン

また、この時間以外で学科独自のプレイスメントテストを行う場合があります。

**論理**・・・本学のアドミッション・ポリシーには、「本学の入学者に求める具体的な資質・能力」の一つとして、「文章を読んで正しく把握する力（読解力）や、物事を体系的にとらえ筋道を立てて考える力（論理力）」というものを挙げています。新入生の皆さんがこの読解力・論理力をどの程度備えているかを確認するためのテストを行います。

#### 数学・・・【工学部・情報学部・生物生命学部の新入生】

基礎学力を診断するもので、「数学Ⅰ、数学A、数学Ⅱ（指数関数と対数関数）」が試験範囲となります。このテストの結果、補習の必要性が認められた新入生には、前期週2コマの数学の授業に加えて、「リメディアルクラス」1コマを受講してもらいます。

#### 【薬学部の新入生】

基礎学力を診断するもので、「数学Ⅰ、数学A、数学Ⅱ、数学B、数学Ⅲ、数学C」が試験範囲となります。このテストの結果は薬学基礎数学のクラス分けには使用しません。

**物理**・・・物理に関わる学力や学修到達度を測定するために実施します。

このテストの結果をもとに、1年前期に開講される「基礎物理学」を一般クラスと基礎クラスに分けて授業を行います。

**基礎クラス**：高校で「物理」を履修していない人、履修したけれども自信がない人、あるいは基礎的なことから学びたい人等。

**一般クラス**：高校で「物理基礎」と「物理」を履修した人、基礎的なことを理解している人、高校の数学でベクトルについて学び、理解している人など。

※「基礎物理学」は、学科によっては選択科目ですが、プレイスメントテストは全員受講してもらいます。

数学と物理基礎・物理（履修した範囲）の復習を行ってプレイスメントテストに臨んでください。

### ●チームビルディングゲームについて

新入生または先輩学生と一緒にチームとして力を合わせ、問題解決や目標達成をするゲームを実施いたします。（晴天時は崇城大学ソフトボール球場、雨天時は体育会館で実施予定）

#### 【服装】

- ・スポーツウエア（動きやすい服装）※スカート不可
- ・運動のできる靴
- ・体育館シューズ（天候に関わらず持参）