

【古代・神話・叙事詩】

1. **イリアス（ホメロス）** トロイア戦争の末期、英雄アキレウスの怒りと、トロイアの王子ヘクトルとの決闘を描いたギリシャ最古の叙事詩。
2. **オデュッセイア（ホメロス）** トロイア戦争後、英雄オデュッセウスが数々の怪物や困難に立ち向かいながら、10年かけて故郷へ帰還する冒険譚。
3. **ギルガメッシュ叙事詩** 古代メソポタミアの英雄王ギルガメッシュが、親友エンキドゥの死をきっかけに不死不老を求めて旅をする人類最古の物語の一つ。
4. **アエネイス（ウェルギリウス）** トロイア滅亡後、英雄アエネアスが放浪の末にイタリアへ辿り着き、ローマ建国の祖となるまでの物語。
5. **マハーバーラタ** 古代インドの二大叙事詩の一つ。王位継承を巡る親族間の大戦争と、その中で説かれる正義（ダルマ）や哲学を描く。
6. **ラーマーヤナ** 古代インドの叙事詩。王子ラーマが、魔王ラーヴァナに誘拐された妻シータを救うため、猿軍のハヌマーンらと共に戦う。
7. **ベオウルフ** 英雄ベオウルフが、巨人グレンデルやその母、そしてドラゴンと戦う、古英語で書かれた英雄叙事詩。
8. **神曲（ダンテ）** ダンテ自身が主人公となり、地獄・煉獄・天国を旅して、神の愛と救済に至る魂の道程を描いた壮大な詩。

【演劇・戯曲】

9. **ロミオとジュリエット（シェイクスピア）** 対立する二つの名家に生まれた若い男女が恋に落ちるが、最後はすれ違いから二人とも命を落とす悲劇。
10. **ハムレット（シェイクスピア）** デンマークの王子ハムレットが、父王を殺して母と再婚した叔父への復讐に苦悩する物語。「生きるべきか死ぬべきか」が有名。
11. **マクベス（シェイクスピア）** 将軍マクベスが魔女の予言と妻のそそのかしにより王を暗殺して王位に就くが、罪悪感と疑心暗鬼で破滅していく。
12. **リア王（シェイクスピア）** 老王リアが甘言を弄する娘たちに国を譲り、誠実な娘を追放した結果、裏切られて狂気に陥る悲劇。
13. **夏の夜の夢（シェイクスピア）** 妖精の森で、媚薬によって人間たちの恋の矢印が入れ替わり、大騒動が巻き起こる幻想的な喜劇。
14. **オイディップス王（ソポクレス）** 「父を殺し母と交わる」という恐ろしい予言から逃れようとした王が、知らぬ間にその予言を実現してしまっていたことを知る悲劇。
15. **ファウスト（ゲーテ）** あらゆる学問に絶望したファウスト博士が、悪魔メフィストフェレスと魂を賭けた契約を結び、現世の快楽と人生の意味を探求する。
16. **シラノ・ド・ベルジュラック（ロスタン）** 大きな鼻にコンプレックスを持つ剣豪詩人シラノが、愛する女性のために、美男だが口下手な青年の代筆をして恋を成就させようとする。

【童話・民話・説話】

17. **千夜一夜物語（アラビアンナイト）** 王の殺戮を止めるため、シェヘラザードが毎晩面白い話を語り続ける。「アラジン」「シンドバッド」「アリババ」などを含む。
18. **シンデレラ** 繼母と義姉にいじめられていた少女が、魔法使いの助けで舞踏会へ行き、王子と恋に落ちるサクセストーリー。
19. **白雪姫** 美しさを妬む継母に命を狙われた姫が、7人の小人たちと暮らすが、毒リンゴを食べさせられ、王子のキスで目覚める。

20. **赤ずきん** おばあさんの見舞いに行く途中の赤ずきんが、狼に騙されて食べられてしまうが、最後は狩人に助けられる（版による）。
21. **ヘンゼルとグレーテル** 森に捨てられた兄妹が、お菓子の家を見つけるが、住人の魔女に捕まり、知恵を使って脱出する。
22. **人魚姫（アンデルセン）** 人間の王子に恋をした人魚が、声を犠牲にして人間の足を手に入れるが、恋は叶わず海の泡となる切ない物語。
23. **みにくいアヒルの子（アンデルセン）** 周囲と違う容姿でいじめられていたアヒルの子が、成長して美しい白鳥だったことが判明する。
24. **裸の王様（アンデルセン）** 「馬鹿には見えない布」で服を作らせた王様が、裸のままパレードを行い、子供に真実を指摘される。
25. **ガリヴァー旅行記（スヴィフト）** 船医ガリヴァーが、小人の国、巨人の国、空飛ぶ島、馬の国などを訪れ、人間社会の風刺を描く。
26. **イソップ寓話集** 「ウサギとカメ」「北風と太陽」など、動物を擬人化して道徳や教訓を説く古代ギリシャの物語集。
27. **竹取物語（かぐや姫）** 竹から生まれた美しいかぐや姫が、多くの求婚者や帝の誘いを断り、最後は迎えに来た使者と共に月へ帰っていく。

【19世紀までの古典文学（欧米）】

28. **ドン・キホーテ（セルバンテス）** 騎士道物語を読みすぎて狂気じみた郷土が、自らを騎士と思い込み、従者サンチョ・パンサを連れて珍道中の旅に出る。
29. **高慢と偏見（ジェーン・オースティン）** 誤解と偏見から反発しあっていたエリザベスと大富豪ダーシーが、次第に互いの本質を知り、結ばれる恋愛小説の金字塔。
30. **ジェーン・エア（シャーロット・ブロンテ）** 孤児として育ったジェーンが、家庭教師として入った屋敷の主人ロchesterと恋に落ち、自立した女性として生きる道を模索する。
31. **嵐が丘（エミリー・ブロンテ）** 荒野の屋敷を舞台に、拾われた少年ヒースクリフのキャサリンへの激しい愛と、二つの家系にわたる凄絶な復讐劇。
32. **大なる遺産（ディケンズ）** 貧しい孤児ピップが、謎の人物からの遺産で紳士となるが、様々な経験を経て眞の愛と誠実さに気づく教養小説。
33. **クリスマス・キャロル（ディケンズ）** 冷酷な守銭奴スクルージが、クリスマスイブに現れた3人の幽霊に過去・現在・未来を見せられ、改心する。
34. **レ・ミゼラブル（ユゴー）** パンを盗んで19年投獄されたジャン・バルジャンが、改心して市長になるが、執拗な警部の追跡と革命の動乱に巻き込まれていく。
35. **ノートルダムの鐘（ユゴー）** 醜い鐘つき男カジモドが、美しいジプシーの踊り子エスメラルダに密かな恋心を抱き、彼女を守ろうとする悲劇。
36. **モンテ・クリスト伯（デュマ）** 無実の罪で投獄された青年ダンテスが、脱獄して莫大な財宝を手に入れ、名前を変えて自分を陥れた者たちへ復讐する。
37. **三銃士（デュマ）** 田舎貴族のダルタニヤンが、パリで三人の銃士と友情を結び、王妃の危機を救うために冒險を繰り広げる。
38. **戦争と平和（トルストイ）** ナポレオン戦争時代のロシアを舞台に、貴族たちの群像劇を通して、戦争の悲惨さと人生の意味を描く大長編。
39. **アンナ・カレーニナ（トルストイ）** 政府高官の妻アンナが、若き将校ヴロン斯基との不倫の恋に走り、社交界の掟と愛の間で破滅していく。
40. **罪と罰（ドストエフスキイ）** 「選ばれた非凡人は法を犯してもよい」という思想に取り憑かれた貧乏学生ラスコーリニコフが、殺人を犯し、罪の意識に苦しむ。
41. **カラマーゾフの兄弟（ドストエフスキイ）** 好色な父と三人の息子たちの確執、そして父殺しの事件を通して、神の有無や人間の深淵を問う哲学的傑作。

42. **白鯨（メルヴィル）** 白い巨大なマッコウクジラ「モビー・ディック」に片足を奪われたエイハブ船長が、狂気じみた復讐心で追跡を続ける海洋冒険小説。
43. **ハックルベリー・フィンの冒険（マーク・トウェイン）** 少年ハックが、逃亡奴隸のジムと共にイカダでミシシッピ川を下り、自由を求めて旅をするアメリカ文学の傑作。
44. **フランケンシュタイン（メアリー・シェリー）** 科学者フランケンシュタインが死体をつなぎ合わせて人造人間を作るが、その怪物は醜さゆえに拒絶され、創造主への復讐を誓う。
45. **ドラキュラ（ブラム・ストーカー）** トランシルヴァニアの古城に住む吸血鬼ドラキュラ伯爵と、それを退治しようとするヘルシング教授らの一団との戦い。
46. **緋文字（ホーソーン）** 厳格な清教徒社会で不義密通の罪を犯し、胸に「A」の文字をつけられた女性ヘスターの、罪と贖罪の物語。
47. **ドリアン・グレイの肖像（オスカー・ワイルド）** 美青年ドリアンは永遠の若さを願う。彼は放蕩の限りを尽くすが歳をとらず、代わりに彼の肖像画だけが醜く老いていく。
48. **シャーロック・ホームズの冒険（コナン・ドイル）** ロンドンの諮詢探偵ホームズが、相棒ワトソンと共に、優れた観察眼と推理力で数々の難事件を解決する。
49. **若草物語（オルコット）** 南北戦争時代のアメリカを舞台に、性格の異なる四姉妹（メグ、ジョー、ベス、エイミー）の成長と家族愛を描く。
50. **ジキル博士とハイド氏（スティーヴンソン）** 高潔なジキル博士が、薬によって悪の人格ハイド氏に変身するようになり、次第に悪の人格に乗っ取られていく恐怖小説。

【冒険・SF・ファンタジー】

51. **指輪物語（トールキン）** 世界を滅ぼす魔力を秘めた「一つの指輪」を破壊するため、ホビットのフロドらが滅びの山を目指して旅をするハイ・ファンタジーの金字塔。
52. **ホビットの冒険（トールキン）** 『指輪物語』の前日譚。ホビットのビルボが、魔法使いやドワーフたちと共に、ドラゴンに奪われた財宝を取り戻しに行く。
53. **ナルニア国物語（C.S.ルイス）** 衣装だんすを通って異世界ナルニアに入り込んだ子供たちが、ライオンのアスランと共に悪と戦い成長するシリーズ。
54. **ハリー・ポッター（J.K.ローリング）** 魔法使いの少年ハリーが、霍グワーツ魔法魔術学校で仲間と出会い、両親を殺した魔の魔法使いヴォルデモートとの宿命の戦いに挑む。
55. **不思議の国のアリス（ルイス・キャロル）** ウサギの穴に落ちた少女アリスが、おかしな帽子屋やチエシャ猫、ハートの女王などが住む奇妙な世界を冒険する。
56. **オズの魔法使い（ライマン・フランク・ボーム）** 龍巻で飛ばされた少女ドロシーが、脳のない力なし、心のないブリキ、勇気のないライオンと共に、願いを叶えるために旅をする。
57. **ピーター・パン（ジェームス・マシュー・バリー）** 大人にならない少年ピーター・パンが、ウェンデイたちを夢の島ネバーランドへ連れて行き、フック船長と戦う。
58. **星の王子さま（サン=テグジュペリ）** 砂漠に不時着した飛行士が、小さな星から来た王子さまと出会い、王子の旅の話を通じて「大切なものは目に見えない」ことを学ぶ。
59. **ロビンソン・クルーソー（デフォー）** 無人島に漂着したロビンソンが、道具を作り、農耕をし、孤独に耐えながら28年間生き抜くサバイバル物語。
60. **宝島（スティーヴンソン）** 少年ジムが海賊の地図を手に入れ、一本足の料理人ジョン・シルバーらと共に、隠された財宝を巡って争奪戦を繰り広げる。
61. **海底二万里（ヴェルヌ）** 謎の潜水艦ノーチラス号に捕らえられた教授たちが、ネモ船長と共に驚異に満ちた海底世界を旅するSF冒険小説。
62. **八十日間世界一周（ヴェルヌ）** 英国紳士フォッグが、全財産を賭けて「80日間で世界を一周できるか」という賭けに挑み、様々なトラブルを乗り越えて旅をする。
63. **タイム・マシン（H.G.ウェルズ）** タイムトラベラーが時間移動装置を発明し、遙か未来の世界へ行き、人類が二つの種族に分化した姿を目撃する。

64. **宇宙戦争（H.G.ウェルズ）** 火星人が地球に襲来し、圧倒的な科学力で人類を蹂躪するが、最後は地球のバクテリアによって全滅する。
65. **1984年（オーウェル）** 「ビッグ・ブラザー」が支配する全体主義国家で、真実や歴史が改ざんされる恐怖と、それに抗おうとする男の悲劇的な末路。
66. **すばらしい新世界（ハクスリー）** 遺伝子操作と薬物によって管理され、苦悩がない代わりに自由や人間性も失われた未来のディストピア社会を描く。
67. **デューン 砂の惑星（フランク・ハーバート）** 砂に覆われた惑星アラキスを舞台に、宇宙の霸権と貴重な資源「メランジ」を巡る壮大な権力闘争と英雄の誕生を描く。

【20世紀以降の近現代文学】

68. **グレート・ギャツビー（フィッツジェラルド）** 謎の大富豪ギャツビーが、かつての恋人を取り戻すために豪華なパーティーを開き続けるが、やがて夢破れて悲劇的な死を迎える。
69. **ライ麦畑でつかまえて（サリンジャー）** 虚栄に満ちた大人社会に反発し、退学処分になった16歳の少年ホールデンの数日間の放浪と孤独な心情を描く。
70. **老人と海（ヘミングウェイ）** 老漁師サンチャゴが、巨大なカジキマグロと数日間にわたる死闘を繰り広げ、帰港中にサメに獲物を食い荒らされるが、不屈の精神を示す。
71. **変身（カフカ）** ある朝目覚めると巨大な毒虫になっていたグレゴール・ザムザと、彼を疎み始める家族の冷酷で不条理な日常。
72. **審判（カフカ）** 銀行員Kが、突然理由もわからぬまま逮捕され、不条理な裁判に巻き込まれ、最後は処刑される悪夢のような物語。
73. **異邦人（カミュ）** 母の葬儀で涙を流さなかつた男ムルソーが、太陽のまぶしさを理由に殺人を犯し、裁判で人間性を否定されて死刑判決を受ける。
74. **百年の孤独（ガルシア＝マルケス）** マコンドという村を開拓したブエンディア一族の、栄枯盛衰と孤独の歴史を、現実と幻想が入り混じる「魔術的リアリズム」で描く。
75. **アラバマ物語（ハーパー・リー）** 人種差別が根強いアメリカ南部で、無実の黒人を弁護する父の姿を、幼い少女スカウトの視点から描く正義の物語。
76. **二十日鼠と人間（スタインベック）** 世界大恐慌下のアメリカで、いつか自分の農場を持つことを夢見て渡り歩く二人の労働者の友情と悲劇的な結末。
77. **怒りの葡萄（スタインベック）** 大干ばつと恐慌で土地を追われたジョード一家が、仕事を求めてカリフォルニアへ過酷な旅をする社会派小説。
78. **ロリータ（ナボコフ）** 中年男ハンバートが、12歳の少女ロリータに異常な執着と性愛を抱き、彼女を連れ回して破滅へと向かう。
79. **動物農場（オーウェル）** 人間を追い出して動物たちによる理想郷を作ったはずが、豚たちが独裁者となり、以前より酷い支配社会となっていく寓話。
80. **蠅の王（ゴールディング）** 無人島に漂着した少年たちが、秩序を作ろうとするが、次第に野蛮な本能に目覚め、殺し合いを始めてしまう。
81. **アンネの日記（アンネ・フランク）** ナチスの迫害を逃れ、アムステルダムの隠れ家で過ごしたユダヤ人の少女アンネが、希望と不安を綴ったノンフィクション。
82. **風と共に去りぬ（ミッケル）** 南北戦争前後の激動のアメリカ南部で、強くわがままな女性スカーレット・オハラが、愛と土地を守るために力強く生き抜く。
83. **アルケミスト（パウロ・コエーリョ）** 羊飼いの少年が、夢に導かれて宝物を探す旅に出る。鍊金術師との出会いを通じ、人生の目的（前兆）に従う大切さを説く。

【児童文学の名作】

84. **赤毛のアン（モンゴメリ）** 手違いで老兄妹に引き取られた想像力豊かな孤児アンが、美しいプリンスエドワード島で周囲の人々を魅了し成長していく。
85. **秘密の花園（バーネット）** わがままな孤児メアリが、閉ざされた庭の鍵を見つけ、病弱な従兄弟コリンと共に庭を再生させることで、心身共に健康になっていく。
86. **小公女（バーネット）** 裕福な少女セーラが父の死で無一文になり、屋根裏部屋に追いやられて下働きとなるが、気高さを失わずに耐え抜き幸せを取り戻す。
87. **ハイジ（シュピリ）** アルプスの山小屋で頑固な祖父と暮らす天真爛漫なハイジが、周囲の人々の心を溶かし、都会での生活を経て山へ戻る。
88. **ピノッキオの冒険（コッローディ）** あやつり人形のピノッキオが、嘘をつくと鼻が伸びるなどの経験をし、様々な誘惑や困難を乗り越えて人間の子供になる。
89. **長くつ下のピッピ（リンドグレン）** 世界一力持ちで自由奔放な女の子ピッピが、ごたごた荘でサルや馬と暮らし、隣の家の子供たちと愉快な騒動を起こす。
90. **ムーミン谷の彗星（トーベ・ヤンソン）** 彗星が地球に衝突するという噂を聞いたムーミンたちが、天文台へ調査に行き、迫りくる危機から逃れようとする冒険。
91. **クマのプーさん（A.A.ミルン）** 100エーカーの森に住む、ハチミツ好きのくまのぬいぐるみプーさんと、森の仲間たちのほのぼのとした日常。

【東洋・日本の古典・名作】

92. **西遊記（吳承恩）** 三蔵法師が、孫悟空、猪八戒、沙悟浄を供に連れ、妖怪たちと戦いながら天竺（インド）へ経典を取りに行く冒険活劇。
93. **三国志演義（羅貫中）** 中国の後漢末期から三国時代にかけて、劉備、関羽、張飛、諸葛亮、曹操などの英雄たちが覇権を争う歴史ロマン。
94. **水滸伝** 腐敗した政治に反抗する108人の豪傑たちが、「梁山泊」に集結し、悪徳官吏と戦う中国のピカレスク・ロマン。
95. **源氏物語（紫式部）** 平安時代の貴族、光源氏の華やかな恋愛遍歴と、その後の栄光と没落、そして次世代の宇治十帖を描く世界最古の長編小説。
96. **こころ（夏目漱石）** 「先生」と呼ばれる男性が、過去に親友を裏切って自殺に追い込んだ罪悪感を抱え、遺書を残して自らも命を絶つ。
97. **吾輩は猫である（夏目漱石）** 名前のない猫の視点から、飼い主の珍野苦沙弥先生やその周囲の人間模様をユーモラスかつ風刺的に描く。
98. **羅生門（芥川龍之介）** 荒廃した京都の羅生門の下で、生きるために悪をなす老婆を見た下人が、自らも生きるために悪に手を染める決意をする。
99. **銀河鉄道の夜（宮沢賢治）** 孤独な少年ジョバンニが、親友カムパネルラと共に銀河を走る列車に乗り、「本当の幸せ」を探す幻想的な旅をする。
100. **ノルウェイの森（村上春樹）** 親友を自殺で失った主人公ワタナベが、直子と縁という対照的な二人の女性の間で揺れ動きながら、喪失と再生を経験する。

【古代・神話・叙事詩】→「長期目標と基礎体力」

1. **イリアス**
 - 【受験戦略】 長期化する受験戦争（トロイア戦争）における、メンタル管理の重要性を説く。怒りや焦りで自滅しないためのカウンセリング体制。
2. **オデュッセイア**
 - 【カリキュラム】 「帰還（合格）」までの長い道のりをロードマップ化。誘惑（スマホ・ゲーム）に打ち勝つ自律学習支援。

3. ギルガメシュ叙事詩

- 【クラス編成】 ライバルであり親友（エンキドウ）となる「良き競争相手」を見つけるための、レベル別集団授業とペアワークの導入。

4. アエニス

- 【進路指導】 挫折（トロイア滅亡）からの再起（ローマ建国）。第一志望不合格時の併願校戦略と、大学でのリベンジプランの提示。

5. マハーバーラタ

- 【教育理念】 勉強する意味（正義・ダルマ）を問う。単なる点数主義ではなく、「何のために学ぶか」を教える哲学講座。

6. ラーマーヤナ

- 【チームビルディング】 ハスマーン（講師陣）が生徒（ラーマ）を全力で支える体制。「生徒の成功が我々の使命」という講師教育。

7. ベオウルフ

- 【弱点克服】 苦手科目（グレンデル）を退治する集中特訓コース。過去問というドラゴンに挑む実践演習。

8. 神曲

- 【ランクシステム】 現在の学力位置（地獄・煉獄・天国）を可視化し、上のステージへ上がるための明確な階段（スマールステップ）を用意する。

【演劇・戯曲】 → 「表現力と人間理解」

9. ロミオとジュリエット

- 【保護者対応】 家庭環境や親の意向と、生徒本人の希望の不一致を調整する「三者面談」のスキル向上。悲劇を回避する調整力。

10. ハムレット

- 【意思決定】 「やるべきか、やらざるべきか」と迷う生徒に対し、決断を促すコーチング。志望校決定の迷いを断ち切る指導。

11. マクベス

- 【倫理規定】 「カンニング」や「小手先のテクニック」での成功は破滅を招くと教える。実力主義の徹底。

12. リア王

- 【危機管理】 甘い言葉（楽な勉強法）を信じず、耳の痛い忠告（基礎の徹底）を聞くことの重要性を説くガイダンス。

13. 夏の夜の夢

- 【イベント】 夏期講習での「合宿」。普段と違う環境で集中し、劇的に成績を変える（魔法にかかる）体験の提供。

14. オイディップス王

- 【模試分析】 「知らなかった」では済まされない現状（成績）を直視させる。データ分析に基づいた客観的な進路指導。

15. ファウスト

- 【学習姿勢】 魂を売るような詰め込み教育ではなく、真の知恵と教養を身につける「本質的理解」を目指すコース設定。

16. シラノ・ド・ベルジュラック

- 【小論文指導】 自分の言葉で表現できない生徒のために、論理構成や語彙力を補い、想い（志望動機）を届ける添削サービス。

【童話・民話・説話】 → 「習慣形成と動機づけ」

17. 千夜一夜物語

- 【継続学習】 「毎日少しづつ続ける」ことの威力を教える。1日1題のドリルや、日替わりミニテストの実施。

18. シンデレラ

- 【逆転合格】 現在の成績に関わらず、適切な指導（魔法）と努力でトップ校を目指す「逆転合格コース」のプランディング。

19. 白雪姫

- 【環境整備】 7人の小人（各教科の専門講師）が寄ってたかって一人の姫（生徒）をサポートする手厚い個別指導。

20. 赤ずきん

- 【生活指導】 寄り道（誘惑）をせず、ゴール（合格）へ直行することの大切さを教える。スマート制限アプリの推奨など。

21. ヘンゼルとグレーテル

- 【自立支援】 迷子（スランプ）になった時、自分でパン屑（学習履歴・ノート）を辿って解決策を見つける「自学自習力」の育成。

22. 人魚姫

- 【犠牲と対価】 「何かを得るためにには、何か（遊びや睡眠時間）を差し出す覚悟が必要」と説く、受験生としてのマインドセット研修。
- （※結末はハッピーエンドにするよう指導）

23. みにくいアヒルの子

- 【適性発見】 「勉強ができない」のではなく「環境や方法が合っていない」だけかもしれない。個性を診断し、才能を開花させる適性検査。
- （実は理数系だった、などの発見）

24. 裸の王様

- 【実力判定】 「わかったつもり」になっている生徒に、忖度なく「わかっていない」と指摘する厳格なテスト体制。

25. ガリヴァー旅行記

- 【視野拡大】 留学支援コースや、多様な価値観を知るための教養講座。大学入試の「総合型選抜」対策。

26. イソップ寓話集

- 【学習習慣】 「ウサギとカメ」を引用し、才能があってもサボれば負け、コツコツ型が勝つことをデータで示すオリエンテーション。

27. 竹取物語

- 【難関対策】 難題（難問）を出されても諦めずに解法を探る思考力トレーニング。「帝（東大・京大など）」からの誘いを目指す。

【19世紀までの古典文学】 → 「読解力と教養」

28. ドン・キホーテ

- 【チャレンジ】 周囲に「無理だ」と笑われても、高い志望校（風車）に挑む生徒を全力で応援する熱血指導。

29. 高慢と偏見

- 【苦手克服】 「食わず嫌い」や「先入観」で苦手意識を持っている科目の面白さを伝え、偏見を取り除く導入授業。

30. ジェーン・エア

- 【女性キャリア】 自立した精神を養う。女子生徒向けのキャリアデザイン講座や、主体的な学習計画の立案支援。

31. 嵐が丘

- 【情熱】 執念に近いほどの「絶対に合格したい」という強いエモーションを勉強のエネルギーに変えるモチベーション管理。

32. 大いなる遺産

- 【成長記録】 期待（遺産）に応えるだけでなく、自らの経験を通して人間的に成長することを目標とする全人教育。

33. クリスマス・キャロル

- 【冬期講習】 「過去（復習）・現在（定着）・未来（演習）」を見つめ直し、受験直前に劇的に改心してラストスパートをかける合宿。

34. レ・ミゼラブル

- 【再チャレンジ】 浪人生支援コース。過去の失敗（罪ではないが）を背負いつつ、再起をかけて人生を切り開く粘り強さを育む。

35. ノートルダムの鐘

- 【居場所作り】 学校に馴染めない生徒でも、塾だけは安心して過ごせる「サンクチュアリ（聖域）」としての自習室提供。

36. モンテ・クリスト伯

- 【長期計画】 待て、しかして希望せよ。中1からの長期間積み上げで、難関校合格という「復讐（見返し）」を果たす一貫コース。

37. 三銃士

- 【グループ学習】 "One for all, All for one." 受験は団体戦。クラス全体で教え合い、モチベーションを高め合う雰囲気作り。

38. 戦争と平和

- 【歴史・社会】 歴史の大きな流れを理解する「大局観」を養う授業。丸暗記ではなく因果関係を理解させる社会科指導。

39. アンナ・カレーニナ

- 【生活リズム】 破滅的な生活や不規則なリズムが勉強に及ぼす悪影響を説く。規則正しい生活習慣の指導。

40. 罪と罰

- 【メンタルケア】 プレッシャーによる自意識過剰や不安に寄り添う。試験中の不正行為防止と、フェアプレー精神の教育。

41. カラマーゾフの兄弟

- 【論理的思考】 異なる主張（兄弟たちの議論）を戦わせ、弁証法的に解を導くディベート授業や小論文対策。

42. 白鯨

- 【超難関校対策】 巨大な敵（超難問・倍率）に対して、エイハブ船長のような執念で挑むトップ層向けの特別講座。

43. ハックルベリー・フィンの冒險

- 【体験学習】 教室を飛び出し、フィールドワークや理科実験を通じて学ぶ「実体験重視」のカリキュラム。

44. フランケンシュタイン

- 【責任ある指導】 「知識」だけを与えて「倫理」を教えない怪物を生む。AI時代の情報モラル教育の併設。

45. ドラキュラ

- 【夜間学習】 夜型の生徒への対応。ただし、日光（朝型生活）への適応を最終目標とする生活改善プログラム。

46. 緋文字

- 【失敗からの回復】悪い模試結果（Aの文字）を隠さず、それをバネにして誠実に努力するとの尊さを教える。

47. ドリアン・グレイの肖像

- 【不正防止】表面上の点数だけ取り繕っても、内面（実力）が伴わなければ意味がないことを教える実力主義。

48. シャーロック・ホームズの冒険

- 【問題解決】「観察・推理・論証」。論理的に解答を導き出すロジカルシンキング講座。ミスの原因を徹底分析する指導。

49. 若草物語

- 【多様性】性格の違う生徒それぞれに合った学習スタイル（メグ型、ジョー型など）を提案するオーダーメイドカリキュラム。

50. ジキル博士とハイド氏

- 【集中力】「家での自分」と「塾での自分」を切り替えるスイッチを作る。塾に来たら勉強モード（ハイドではなく良い人格）になる習慣づけ。

【冒険・SF・ファンタジー】→「探究心と未来志向」

51. 指輪物語

- 【チーム講師】旅の仲間（各科目のプロ）が生徒（フロド）をゴールまで護衛する。困難な道のりを支えるシェルパ役。

52. ホビットの冒険

- 【小学生コース】小さな冒険（検定試験など）から始め、成功体験を積み重ねて自信をつけさせる導入プログラム。

53. ナルニア国物語

- 【没入感】塾のドアを開けたらそこは別世界。集中力を極限まで高める、私語厳禁・スマホ禁止の学習空間デザイン。

54. ハリー・ポッター

- 【寮制・合宿】ハウス制（チーム対抗戦）を導入し、勉強量やテストの点を競わせるゲーミフィケーション要素。

55. 不思議の国のアリス

- 【理数探究】常識を疑う。数学や物理の「不思議」を面白おかしく解説し、好奇心を刺激する理系特化コース。

56. オズの魔法使い

- 【全方位育成】脳（知識）、心（意欲）、勇気（本番力）。これら全てをバランスよく育てる総合コース。

57. ピーター・パン

- 【早期教育】子供の柔軟な脳を活かす早期英才教育。ただし「大人になる準備」もしっかりさせるバランス感覚。

58. 星の王子さま

- 【本質理解】「肝心なことは教科書には書いてない（行間を読む）」。国語の読解力向上に特化した、心情理解トレーニング。

59. ロビンソン・クルーソー

- 【サバイバル】どのような出題傾向になっても、手持ちの知識を応用して生き残る（解く）ための応用力養成講座。

60. 宝島

- 【志望校選び】偏差値表（地図）だけでなく、その学校に隠された魅力（宝）を探し出す、ワクワクする進路探究。

61. 海底二万里

- 【深掘り学習】 表面的な暗記ではなく、学問の深海（根本原理）まで潜って知的好奇心を満たすハイレベル講座。

62. 八十日間世界一周

- 【スケジュール管理】 入試までの残り日数を逆算し、トラブル（風邪やスランプ）も織り込んだ緻密な行程管理（ペース配分）。

63. タイム・マシン

- 【過去問演習】 過去（過去問）を知ることで未来（入試本番）を予測する。出題傾向の徹底分析コース。

64. 宇宙戦争

- 【免疫力】 どんなに強いライバルや難問（火星人）が来ても、基礎力（バクテリア級の当たり前のこと）が最強の武器になると教える。

65. 1984年

- 【メディアリテラシー】 情報の真偽を見抜く力を養う。現代文の評論文読解を通じて、批判的思考力を強化する。

66. すばらしい新世界

- 【主体性】 与えられたカリキュラムをこなすだけでなく、苦惱してでも自分で考えることの重要性を説くアクティブラーニング。

67. デューン 砂の惑星

- 【資源管理】 限られた時間（水）と体力（スペース）をどう配分するか。受験直前期のコンディション調整講座。

【20世紀以降の近現代文学】 → 「アイデンティティと社会性」

68. グレート・ギャツビー

- 【目標設定】 夢（志望校）への強い憧れを原動力にする。ただし、現実とのギャップを埋めるための具体的なプランニングを重視。

69. ライ麦畑でつかまえて

- 【不登校支援】 学校や社会に馴染めない子供たちの「受け皿」となるフリースクール機能や個別指導の併設。

70. 老人と海

- 【結果とプロセス】 たとえ合格できなかったとしても（骨だけになってしまっても）、そこまで戦い抜いた経験は消えないと教える心の教育。

71. 変身

- 【スランプ対応】 ある日突然勉強ができなくなる、やる気がなくなるなどの異変に対し、家族と連携して孤立させないサポート。

72. 審判

- 【入試制度研究】 複雑怪奇な入試システム（共通テストの仕組みや推薦要件）を完全に解説し、生徒に有利な戦い方を提示するコンサル。

73. 異邦人

- 【面接対策】 社会の不条理や同調圧力に対応しつつ、自分の言葉で論理的に話すトレーニング。面接官に誤解されないための表現力。

74. 百年の孤独

- 【家系・歴史】 「親もここ出身だから」といった家系の呪縛やプレッシャーを解き放ち、生徒個人の人生を歩ませるキャリア指導。

75. アラバマ物語

- 【正義感】 弁護士志望や法学部志望の生徒に向けた、正義と倫理を考える特別講座。

76. 二十日鼠と人間

- 【バディ制】 成績上位者と下位者をペアにしたり、性格の違う二人を組ませて互いに補完し合う学習システムの導入。

77. 怒りの葡萄

- 【ハングリー精神】 逆境にある家庭への奨学金制度導入や、困難な状況から這い上がるための学習支援。

78. ロリータ

- 【安全管理】 (内容は逆説的だが) 生徒と講師の距離感についての厳格なコンプライアンス規定。保護者が安心できる塾運営の徹底。

79. 動物農場

- 【クラス運営】 一部の生徒が教室を支配しないよう、公平なルール作りと講師による適切なマネジメント。民主的なクラス運営。

80. 蝶の王

- 【規律】 子供だけの自習室は荒れる。必ずチーフター（監督者）を配置し、秩序ある学習環境を維持する。

81. アンネの日記

- 【学習記録】 「学習日記」をつけることで、自分の感情や進歩を客観視させ、メンタルを安定させるメソッド。

82. 風と共に去りぬ

- 【タフネス】 「明日は明日の風が吹く」。試験に失敗しても、翌日には気持ちを切り替えて次の科目に挑むメンタルトレーニング。

83. アルケミスト

- 【自己実現】 「前兆」を見逃さない。自分が本当にやりたいこと（天職）を見つけるための、探究型キャリア学習。

【児童文学の名作】 → 「環境と想像力」

84. 赤毛のアン

- 【ポジティブ思考】 失敗を面白がる。間違えた問題を「発見」と捉え直す、ポジティブな誤答分析ノートの作成。

85. 秘密の花園

- 【環境改善】 成績が伸び悩む生徒（閉ざされた庭）の心を開く鍵を見つけ、少しずつ手入れをして才能を開花させる再生プログラム。

86. 小公女

- 【品格】 どんなに成績が悪くても、自分への誇りを失わせない。生徒をリスペクトする講師の姿勢の徹底。

87. ハイジ

- 【リフレッシュ】 勉強漬けで疲れた生徒のための、自然体験学習やリラクゼーションを取り入れた合宿プラン。

88. ピノッキオの冒険

- 【誠実さ】 「宿題やりました（嘘）」はすぐバレる。正直に自分の弱さを申告させ、人間として成長させる指導。

89. 長くつ下のピッピ

- 【型破り】 既存の解法にとらわれない、ユニークな発想力を評価する授業。ギフテッド教育への対応。

90. ムーミン谷の彗星

- 【危機管理】 入試という「衝突」に向けて、恐怖に怯えるのではなく、仲間と協力して準備を進めるチーム戦。

91. クマのプーさん

- 【スローライフ】 「何もしないをする」。詰め込みすぎず、あえて空白の時間を作ることで思考を整理させる休息の技術指導。

【東洋・日本の古典・名作】 → 「戦略と精神性」

92. 西遊記

- 【役割分担】 講師（三蔵法師）、実力派チューター（悟空）、ムードメーカー（八戒）、事務スタッフ（悟浄）による万全のバックアップ体制。

93. 三国志演義

- 【試験戦略】 「彼を知り己を知れば百戦殆うからず」。敵（志望校の傾向）を徹底分析し、自分のリソースを配分する軍師のような進路指導。

94. 水滸伝

- 【多様な人材】 学力だけでなく、一芸に秀でた生徒（スポーツ、芸術など）を集め、AO入試や推薦入試で実績を出す戦略。

95. 源氏物語

- 【古文常識】 単なる文法暗記ではなく、当時の恋愛観や背景知識（文化）を教えることで、古文を「読む楽しみ」に変える授業。

96. こころ

- 【信頼関係】 先生と生徒（私）の深い精神的な結びつき。悩みを打ち明けられるメンター制度の確立。

97. 吾輩は猫である

- 【客観視】 自分の勉強法を「第三者視点」で観察させる。メタ認知能力を高め、効率的な学習法へ修正させる。

98. 羅生門

- 【極限状態】 入試本番の極限状態で、何が正解か（どう点を取るか）を瞬時に判断する現場対応力の育成。

99. 銀河鉄道の夜

- 【真の幸い】 「いい大学に入ることだけが幸せか？」を問いかげつつ、それでも学ぶことの意味を深める探究授業。

100. ノルウェイの森

- 【喪失と再生】 受験勉強の中で失うもの（時間、遊び）と得るもの（知性、忍耐）を理解し、大人への階段を上る通過儀礼としての受験指導。