



第15回 「Claude Code in Action」 第3回
Anthropic 公式 Claude Academy

Claude Code

確かめるスキル

公式の教材を、順番に

原石工房

隠れた才能に気づき、花開く

この資料について



原石工房

Anthropic とは関係のない、非公式の資料です

公式の学習サイト Claude Academy の日本語訳です

原文（英語）Claude Code in Action / Verification skills

原文の流れと節の並びをそのままに、要点を落とさず日本語にしています

全51回の、今日はここ



原石工房

Claude Code 101

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

第1回～第12回

Claude Code in Action

13 14 15 16 17 18 19 20 21

第13回～第21回

スキル

22 23 24 25 26 27

第22回～第27回

手分け (subagents)

28 29 30 31

第28回～第31回

MCP 入門

32 33 34 35 36 37 38 39 40

第32回～第40回

MCP 応用

41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51

第41回～第51回

今日はここ 第15回

今日のレッスン



原石工房

Claude Code in Action の第3回

原題 Verification skills

訳 確かめるスキル

第10回 「スキル」の続きにあたります

このレッスンの流れ



原石工房

教材の並びどおり。この番号が、このあとの見出しに出てきます

- ① なぜ「確かめるスキル」を最初に作るのか
- ② スキルのフォルダには、指示以外も置ける
- ③ どの決まりを、どこに書くのか

2回打ったら、それはスキル



原石工房

原文では、見出しのない書き出しの部分

同じ手順を繰り返してやっていることは、スキルに移せます

その中でも「確かめる」を、いちばん先に作る

目安は「同じ何段かの指示を2回打ったなら、それはもうスキルだ」

① なぜ最初に作るのか



原石工房

原題 Why a verification skill is the one to build first

確かめる手順を、スキルにしておく

① テストの一式を動かす

② 変えたところを読む

③ 通すためにテストをゆるめていないか

④ 通った・通らなかったを、根拠つきで報告

3つめが要。テストが通っただけでは、確かめたことにならない

手で確かめているあいだは、忘れないことに頼ることになる

思い出さなくても、立ち上がる

手で確かめているあいだは、忘れないことに頼ることになります

スキルにすると、その場面に当てはまったときに自分から立ち上がります

こちらが思い出さなくてよくなる、ということです

① 確かめるスキルの中身



原石工房

① テストの一式を動かす

機械に、動くかどうかを確かめさせる

② 変えたところを読む

差分 (diff) を、自分の目で見ると

③ ゆるめていないか見る

通すためにテストの側を甘くしていないか

④ 根拠をつけて報告する

通った・通らなかったを、理由とともに

通ったかどうかより、ゆるめていないか

① 3つめが要



原石工房

確かめる手順を、スキルにしておく

① テストの一式を動かす

② 変えたところを読む

③ 通すためにテストをゆるめていないか

④ 通った・通らなかったを、根拠つきで報告

3つめが要。テストが通っただけでは、確かめたことにならない
手で確かめているあいだは、忘れないことに頼ることになる

テストが通っただけでは足りません

通るようにテストの側を甘くしたの
ではないか、まで見ます

この組み立ては、出すときの確認表
や、送り込む前の点検にも使えます

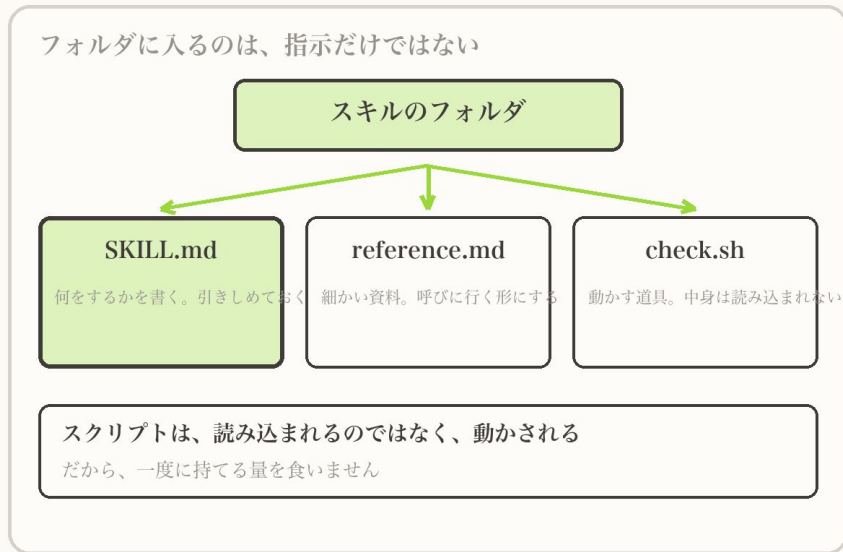
思い出さなくても、立ち上がる

② フォルダには、指示以外にも置ける



原石工房

原題 A skill folder can hold more than instructions



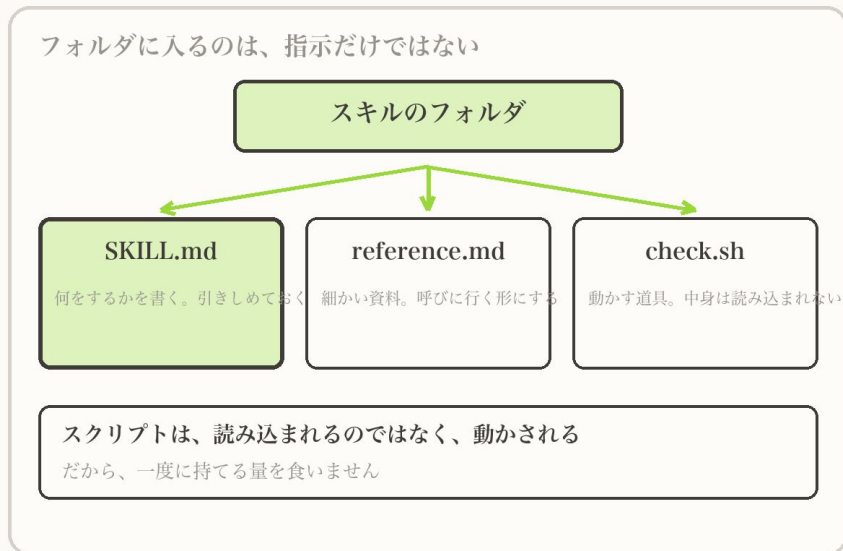
置けるのは SKILL.md だけではありません

reference.md に細かい資料を置き、SKILL.md から呼びに行きます

check.sh のような、動かせるスクリプトも置けます

本体に「何をするか」、脇に「深さ」と「道具」

② 読み込まれるのではなく、動かされる



スクリプトは、中身を読み込まれるのではなく、動かされます

だから、一度に持てる量を食いません

SKILL.md は引きしめ、重い説明と道具は脇のファイルへ

本体に「何をするか」、脇に「深さ」と「道具」

③ どの決まりを、どこに書くか

原題 Which instruction surface owns which rule

決まりを書く場所は3つ

CLAUDE.md

どこでも当てはまる、いつものやり方
名前の付け方／置き場所

スキル

決まった仕事の手順と、その資料
確かめ方／出すときの確認表

フック

飛ばされては困る決まり
実際に動いて、手を止める

前の2つは従ってもらうもの。フックだけが、実際に動く

CLAUDE.md には、どこでも当てはまる、いつものやり方

スキルには、決まった仕事のための手順と、その資料

フックには、飛ばされては困る決まり

譲れない決まりは、指示ではなく仕掛けへ

③ 分かれ目



原石工房

決まりを書く場所は3つ

CLAUDE.md

どこでも当てはまる、いつものやり方
名前の付け方／置き場所

スキル

決まった仕事の手順と、その資料
確かめ方／出すときの確認表

フック

飛ばされては困る決まり
実際に動いて、手を止める

前の2つは従ってもらうもの。フックだけが、実際に動く

CLAUDE.md とスキルは、指示に従ってもらうものです

フックは、書いたものを実際に動かします

絶対に譲れない決まりは、指示ではなくフックに書きます

譲れない決まりは、指示ではなく仕掛けへ

原題 The recap

置いておく費用は、ほとんどかからない

最初に読み込まれるのは、説明文の一行だけ

- ・ どのういときに使うスキルか、を書いた一行
- ・ 中身は、その場面に当てはまったときに読まれる

始めるなら、確かめるスキルから

置き場所は、そのプロジェクトの `.claude/skills`
チーム全員が、同じ確かめ方を自動で受け取る

同じ何段かの指示を2回打ったなら、それはもうスキル

2回打ったら、スキルにする

フォルダを1つ作り、SKILL.md に
名前・説明文・手順を書く

最初に読み込まれるのは説明文だけ。
置いておく費用はほとんどかかりません

始めるなら、確かめるスキルから

今回のまとめ



原石工房

同じ手順を2回打ったなら、それはもうスキル

確かめるスキルを、いちばん先に作る

通ったかどうかより、ゆるめていないかを見る

重い説明と道具は、脇のファイルへ

譲れない決まりだけは、フックへ



Claude Code in Action の第4回

原題 Permission modes

訳 どこまで許すか

何を自分で判断させ、何を聞かせるかを決める回です

全51回の、16回目です

あなたが2回打った手順は、どれですか



原石工房

隠れた才能に気づき、花開く