



第16回 「Claude Code in Action」 第4回
Anthropic 公式 Claude Academy

Claude Code

どこまで許すか

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 / Permission modes

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16回

今日のレッスン



原石工房

Claude Code in Action の第4回

原題 Permission modes

訳 どこまで許すか

5つの節と、最後にまとめがあります

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 段階は6つ
- ② Shift+Tab で回す
- ③ 自動モードは、どう動いているのか
- ④ Classifier にできないこと
- ⑤ 見ていない仕事には「聞かない」

① 段階は6つ



原石工房

原題 The Six Permission Modes

どこまで勝手にやってよいかの段階

手動

読むことだけ。あとは全部こちらに聞く

自動で受け入れる

書き換えとファイル回りの命令も通す

プラン モード

調べて計画を出すまで。書き換えはしない

自動

全部通す。動く前に Classifier が1つずつ見る

聞かない

先に許した道具だけ。あとは聞かずに断る

確認を飛ばす

安全の確認もしない。切り離れた入れ物の中だけ

Shift+Tab で回るのは、ふだん使う4つ

仕事に合わせて、段を選ぶ

手動／自動で受け入れる／プラン
モード／自動／聞かない／確認を飛ばす

下にいくほど、こちらに聞かずに進む
範囲が広がります

いちばん下は、外から切り離れた入れ物や
仮想の機械の中だけで使います

① 仕事に、段階を合わせる



原石工房

自動

手を離して任せる

動く前は Classifier が狙いを見て、終わったらフックが正しさを確かめる

聞かない

見ていない流れのため

人の許しを一度も挟ませたくないとき

確認を飛ばす

外から切り離れた中だけ

入れ物や仮想の機械の中に限る

どこまで許すかは、仕事で決まる

② Shift+Tab で回す



原石工房

原題 Cycling with Shift-Tab

回るのは、ふだん使う4つ。手動 → 自動で受け入れる → プラン モード → 自動

いまどこにいるかは、画面の端の表示に出ます

※ 実物では、Shift+Tab が効くのはターミナルだけ。アプリは入力欄のそばで選びます

③ 自動モードは、どう動くのか



原石工房

原題 How Auto Mode Works

動く前に、Classifier が狙いを見る

止めるもの

- ・ 本番に配る・本番のデータを移す
- ・ 力づくで押し込む
- ・ 取ってきたものを、そのまま流し込む
- ・ 見せてはいけないものを外へ送る
- ・ 前からあったファイルを、戻せない形で壊す

通すもの

- ・ 手元のプロジェクトの書き換え
- ・ 決まった一覧どおりに材料を入れる
- ・ 読むだけの頼みごと
- ・ 自分の枝に押し込む

手を離して任せる段階です

ただし、1つ1つの行いが動く前に、Classifier がその狙いを見ます

本番に配る・力づくで押し込む・外へ送る、などは止まります

手を離すが、見ていないわけではない

③ 通るもの



原石工房

動く前に、Classifier が狙いを見る

止めるもの

- ・本番に配る・本番のデータを移す
- ・力づくで押し込む
- ・取ってきたものを、そのまま流し込む
- ・見せてはいけないものを外へ送る
- ・前からあったファイルを、戻せない形で壊す

通すもの

- ・手元のプロジェクトの書き換え
- ・決まった一覧どおりに材料を入れる
- ・読むだけの頼みごと
- ・自分の枝に押し込む

手元のプロジェクトの書き換え

決まった一覧どおりに材料を入れる
こと

読むだけの頼みごと／自分の枝に押し
込むこと

手を離すが、見ていないわけではない

④ Classifier にできないこと



原石工房

原題 What the Classifier Can't Do

見ているのは「狙い」で、「正しさ」ではない

だから、壊れたものは見つけられない

入り口の鍵の仕組みが壊れていても、壊す狙いの行いではないので通る

手当ては、組み合わせること

自動モード

動く前に、狙いを守る

手番の終わりのフック

終わったあとに、正しさを確かめる

止めるもの・通すものの一覧は、まだ形が変わり続けている

前で狙いを、後ろで正しさを

見ているのは「狙い」で、「正しさ」ではありません

だから、壊れたものを見つけることはできません

入り口の鍵の仕組みが壊れていても、壊す狙いではないので通ってしまいます

④ 手当ては、組み合わせること



原石工房

見ているのは「狙い」で、「正しさ」ではない

だから、壊れたものは見つけられない

入り口の鍵の仕組みが壊れていても、壊す狙いの行いではないので通る

手当ては、組み合わせること

自動モード

動く前に、狙いを守る

手番の終わりのフック

終わったあとに、正しさを確かめる

止めるもの・通すものの一覧は、まだ形が変わり続けている

自動モードは、動く前に「狙い」を守ります

手番の終わりに動くフックが、終わったあとに「正しさ」を確かめます

止めるもの・通すものの一覧は、まだ形が変わり続けています

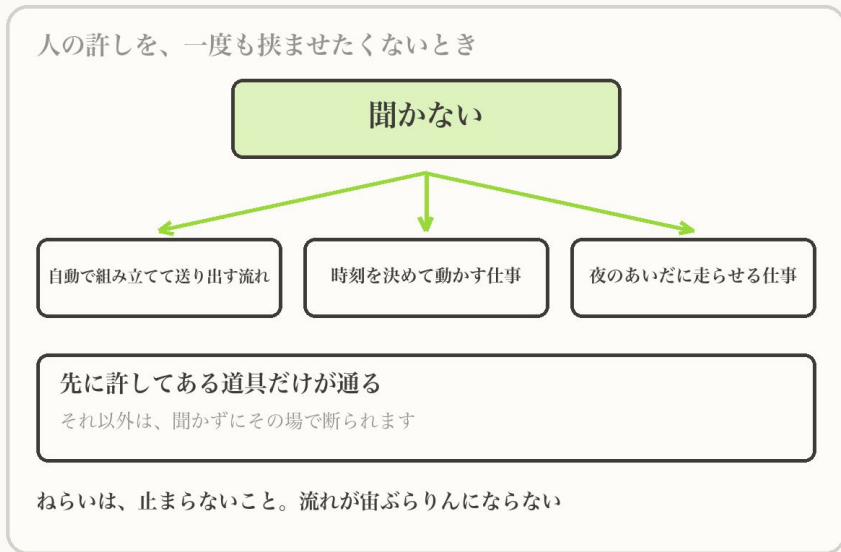
前で狙いを、後ろで正しさを

⑤ 見ていない仕事には「聞かない」



原石工房

原題 Don't Ask, for Unattended Runs



待たせないために、先に決めておく

自動で組み立てて送り出す流れ／時刻を決めて動かす仕事／夜のあいだの仕事

先に許してある道具だけが通り、それ以外は聞かずに断られます

ねらいは、止まらないこと。人の許しを待って宙ぶらりんにならないように



原題 Match the Mode to the Job

自動

手を離して任せる

動く前は Classifier が狙いを見て、終わったらフックが正しさを確かめる

聞かない

見ていない流れのため

人の許しを一度も挟ませたくないとき

確認を飛ばす

外から切り離れた中だけ

入れ物や仮想の機械の中に限る

どこまで許すかは、仕事で決まる

自動 手を離して任せる。前で狙いを、後ろで正しさを

聞かない 見ていない流れのため

確認を飛ばす 外から切り離れた中だけ

今回のまとめ



原石工房

段階は6つ。回るのはふだん使う4つ

自動は、動く前に Classifier が狙いを見る

Classifier は、壊れたものは見つけられない

だから、終わりのフックで正しさを確かめる

見ていない仕事には「聞かない」を使う

次回



原石工房

Claude Code in Action の第5回

原題 Hooks

訳 自動で差し込む（実践）

第12回で見たフックを、実際に組む回です

全51回の、17回目です

あなたは、どこまでを許しますか



原石工房

隠れた才能に気づき、花開く