



第18回 「Claude Code in Action」 第6回
Anthropic 公式 Claude Academy

Claude Code

定期実行と画面なし

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 / Routines and headless

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18回



Claude Code in Action の第6回

原題 Routines and headless

訳 定期実行と画面なし

任せられると思えたら、次は自動で動かす段です

手をかける量で、一列に並ぶ



原石工房

手をかける量の違いで、一列に並ぶ

定期実行

ほとんど作らなくてよい
Anthropic の側で動く

画面なし (-p)

自分の書いたもので全部をにぎる
自分の場所で動かす

エージェント SDK

自分の作るものの中に組み込む
呼び出し口から使う

まず定期実行から。下へ降りるのは、手綱が本当に要るときだけ

定期実行 ほとんど作らなくてよい

画面なし 自分の書いたもので全部
をにぎる

エージェント SDK 自分の作るもの
の中に組み込む

上から順に、必要になったら降りる

自動で動かす、4つのやり方



原石工房

定期実行

Anthropic の側で動く。自分の機械はいらない

-p の画面なし

自分の場所で動かす。探してくるものは飛ばされる

--bare

毎回同じ結果。組み立ての流れのために

エージェント SDK

自分の作るものの中に組み込む

まず定期実行から始める

① 定期実行とは



原石工房

原題 Routines: a saved prompt that runs in the cloud

しまっておいた頼みごとを、雲の上で動かす

ひとまとめにするのは3つ

頼みごとの文

どのプロジェクトか

つなぎ先

動き出すきっかけは3とおり

時刻を決めた繰り返し

たとえば毎日の9時

決まった受け口を送りつける

外から頼みごとを投げる

GitHub で何か起きたとき

新しい送り込みの願い出など

自分の機械も、流れを書いたファイルも、いりません

いちばん細かくできる間かくは、1時間に1回まで

持ち物は3つだけ

ひとまとめにするのは3つ。頼みごとの文・プロジェクト・つなぎ先

動かす場所は Anthropic が持ちます

自分の機械も、流れを書いたファイルも、いりません

① きっかけは3とおり



原石工房

しまっておいた頼みごとを、雲の上で動かす

ひとまとめにするのは3つ

頼みごとの文

どのプロジェクトか

つなぎ先

動き出すきっかけは3とおり

時刻を決めた繰り返し

たとえば毎日の9時

決まった受け口に送りつける

外から頼みごとを投げる

GitHub で何か起きたとき

新しい送り込みの願い出など

自分の機械も、流れを書いたファイルも、いりません

いちばん細かくできる間かくは、1時間に1回まで

時刻を決めた繰り返し (たとえば毎日の9時)

決まった受け口に、頼みごとを送りつける

GitHub で何か起きたとき

持ち物は3つだけ

② 作り方は2とおり



原石工房

原題 Two ways to create one

画面から作る。名前・やってほしいこと・プロジェクト・きっかけを決めます

Claude Code の中から「/schedule」と打つ

例) 毎日9時に、使っている材料の見回りを

③ 頼りにする前に、知っておく3つ



原石工房

原題 Three things to know before you rely on routines

まだ試しの段階です。ふるまいも限りも、これから動きます

いちばん細かくできる間かくは、1時間に1回まで

毎回、大元の枝から新しく写してきます

④ 画面なし



原石工房

原題 Headless mode: when you need your own environment

自分の場所で動かしたいときに使う

-p (打ち出すだけ)

画面を出さず、一度だけ動いて終わる

落とし穴 自分で探してくるものが飛ばされる

フック

スキル

プラグイン

MCP のつなぎ先

CLAUDE.md

どれも、勝手には読み込まれません

決まった形で答えがほしいときは、型を渡して受け取る

やりとりの番号を取っておけば、続きから始められる

身ひとつで動く、ということ

自分の場所でないとできない仕事
や、自分の仕掛けで包みたいときに
使います

画面を出さず、一度だけ動いて終わ
ります

落とし穴＝自分で探してくるものが
飛ばされます

④ 飛ばされるもの



原石工房

自分の場所で動かしたいときに使う

-p (打ち出すだけ)

画面を出さず、一度だけ動いて終わる

落とし穴 自分で探してくるものが飛ばされる

フック

スキル

プラグイン

MCP のつなぎ先

CLAUDE.md

どれも、勝手には読み込まれません

決まった形で答えがほしいときは、型を渡して受け取る

やりとりの番号を取っておけば、続きから始められる

フック／スキル／プラグイン／MCP
のつなぎ先／CLAUDE.md

どれも、勝手には読み込まれません

要るものは、こちらから渡すこと
になります

身ひとつで動く、ということ

⑤⑥⑦ 受け取り方と、続きの進め方



原石工房

決まった形で受け取りたいときは、型を渡して組み合わせます

やりとりの番号を取っておけば、あとで続きから始められます

毎回同じ結果がほしい流れには、そのための目印を付けます

⑧ エージェント SDK



原石工房

原題 The Agent SDK: Claude Code inside your own app

自分が作っているものの中に、Claude Code を組み込むための部品です

使わせる道具・まず読ませる指示・どこまで許すかを渡せます

中で動いているものは、命令から使うときと同じです



原題 Which one should you reach for?

どれを選ぶか

定期実行

繰り返す仕事の、まず第一の選び方

-p の画面なし

自分の流れと、自分の持っているものを通したいとき

--bare

組み立ての流れが、毎回同じ結果を求めるとき

エージェント SDK

その仕事が、自分の作ったものの中にあるべきとき

定期実行は、まだ試しの段階。ふるまいも限りも動きます

繰り返す仕事は、まず定期実行

自分の流れを通したいときは、画面なし

その仕事が自分の作ったものの中にあるなら、SDK

手綱が要るぶんだけ、下へ降りる

今回のまとめ



原石工房

自動で動かすやり方は、手をかける量で並んでいる

定期実行は、持ち物3つだけで動く

いちばん細かい間かくは1時間に1回

画面なしでは、探してくるものが飛ばされる

まず定期実行から。降りるのは、手綱が要るときだけ



Claude Code in Action の第7回

原題 GitHub Actions and Code Review

訳 GitHub と見直し

出す前に、別の目を通す回です

全51回の、19回目です

あなたが毎朝やっていることは、どれですか



原石工房

隠れた才能に気づき、花開く