



第23回 「Introduction to agent skills」
Anthropic 公式 Claude Academy

Claude Code

最初の1つを作る

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）Introduction to agent skills / Creating your first skill

前回「スキルとは何か」の続きです

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23回



Introduction to agent skills の第2回

原題 Creating your first skill

訳 最初の1つを作る

1つ作ってみて、そのあと裏側で何が起きているかを見ます

① 作る

原題 Creating a Skill

作るのは、フォルダ1つとファイル1つ

```
mkdir -p ~/.claude/skills/pr-description
```



SKILL.md

name pr-description

description いつ使うのか。ここが当てはめの決め手

手引き

差分を見る → 何を・なぜ・書き換えたところ、の形で書く

フォルダの名前は、スキルの名前と同じにします

2つめの --- から後ろが、動いたときに従う手引きです

札書きと手引きの、2つに分かれる

作るのは、送り込みの願い出の説明
文を、決まった形で書かせるスキル
です

自分の分なので、ホームのフォルダ
に置き、どのプロジェクトでも使え
ます

まず `mkdir -p`
`~/.claude/skills/pr-description`
でフォルダを作ります

① 中身は、2つに分かれる



原石工房

作るのは、フォルダ1つとファイル1つ

```
mkdir -p ~/.claude/skills/pr-description
```



SKILL.md

name pr-description

description いつ使うのか。ここが当てはめの決め手

手引き

差分を見る → 何を・なぜ・書き換えたところ、の形で書く

フォルダの名前は、スキルの名前と同じにします

2つめの --- から後ろが、動いたときに従う手引きです

--- で囲った頭の札書きに、名前と説明を書きます

2つめの --- から後ろが、動いたときに従う手引きです

フォルダの名前は、スキルの名前と同じにします

札書きと手引きの、2つに分かれる

② 試す



原石工房

原題 Testing Your Skill

作ったら、立ち上げ直す

① 立ち上げ直す

スキルは、立ち上がるときに読み込まれる

② 一覧で確かめる

使えるスキルの一覧に出ているか

③ ふつうに頼む

「私の書き換えの説明文を書いて」

スキルを使っていると知らせ、差分を見て、書く
何度やっても、同じ形で

立ち上げ直さないと、効かない

スキルは立ち上がるときに読み込まれるので、やりとりを立ち上げ直します

使えるスキルの一覧を見れば、入っているかを確かめられます

枝で何か書き換えてから、ふつうの言葉で頼んでみます

② 何度やっても、同じ形で



原石工房

作ったら、立ち上げ直す

① 立ち上げ直す

スキルは、立ち上がる時に読み込まれる

② 一覧で確かめる

使えるスキルの一覧に出ているか

③ ふつうに頼む

「私の書き換えの説明文を書いて」

スキルを使っていると知らせ、差分を見て、書く
何度やっても、同じ形で

Claude は、そのスキルを使っていると知らせます

差分 (diff) を見て、こちらのひな型どおりに書きます

毎回、同じ形で返ってきます

立ち上げ直さないと、効かない

③ 当てはめは、どう動いているか



原石工房

原題 How Skill Matching Works

立ち上がるときに読むのは、名前と説明だけ

4つの置き場を見に行く
中身は読み込まない

頼みごとと、説明を見比べる
言葉ではなく、狙いが重なるかで

「読み込んでいいですか」と確かめる
何か持ち込まれるかが、見える

SKILL.md を最後まで読む
その手引きに従う

「この関数を説明して」が「図で説明する」に当たるのは、狙いが重なるから

名前と説明だけで、見当をつけている

立ち上がるときに4つの置き場を見にいきますが、読むのは名前と説明だけです

頼みごとを送ると、その文を、使えるスキルすべての説明と見比べます

言葉ではなく、狙いが重なるかで当たります

③ 読み込む前に、確かめてくる



原石工房

立ち上がるときに読むのは、名前と説明だけ

4つの置き場を見に行く

中身は読み込まない

頼みごとと、説明を見比べる

言葉ではなく、狙いが重なるかで

「読み込んでいいですか」と確かめる

何か持ち込まれるかが、見える

SKILL.md を最後まで読む

その手引きに従う

「この関数を説明して」が「図で説明する」に当たるのは、狙いが重なるから

名前と説明だけで、見当をつけている

当てはまると「読み込んでいいですか」と確かめてきます

この一手で、どんな情報が持ち込まれるかが、こちらに見えます

承知すると、SKILL.md を最後まで読み、その手引きに従います



立ち上がる時

名前と説明だけを読む

4つの置き場を見に行く。中身は読み込まない

頼みごとが来たとき

説明と見比べる

言葉ではなく、狙いが重なるかで当てる

当たったとき

こちらに確かめる

「読み込んでいいですか」。何が入るかが見える

承知したあと

中身を最後まで読む

その手引きに従って動く

全部読むのは、いちばん最後

④ 優先順位



原石工房

原題 Skill Priority

名前がぶつかったとき、どちらが勝つか

① 会社の分

会社が管理している設定

② 自分の分

~/.claude/skills

③ プロジェクトの分

.claude/skills

④ プラグイン

入れたプラグインの分

会社は決まりを押し通せて、一人ひとり自分好みにできる
ぶつからないよう、「review」でなく「frontend-review」のような名前にする

同じ名前のスキルがぶつかったとき、はっきりした順番があります

会社の分 → 自分の分 → プロジェクトの分 → プラグイン

上にあるものが勝ちます

上が強い。下へ行くほど譲る

④ ぶつからない名前にする



原石工房

名前がぶつかったとき、どちらが勝つか

① 会社の分

会社が管理している設定

② 自分の分

~/claude/skills

③ プロジェクトの分

.claude/skills

④ プラグイン

入れたプラグインの分

会社は決まりを押し通せて、一人ひとり自分好みにできる
ぶつからないよう、「review」でなく「frontend-review」のような名前にする

会社は決まりを押し通せて、一人ひ
とりは自分好みにできます

会社に code-review があれば、自
分の同じ名前より会社の分が優先さ
れます

ただの review ではなく、
frontend-review のような名前にし
ます

上が強い。下へ行くほど譲る

⑤ 直す・消す



原石工房

原題 Updating and Removing Skills

直すときは、SKILL.md を書き換えます

消すときは、そのフォルダを消します

どちらの場合も、効かせるには Claude Code を立ち上げ直します

今回のまとめ



原石工房

スキルは、フォルダ1つと SKILL.md 1つで作れる

作ったら、立ち上げ直す。直したときも、消したときも

立ち上がるときに読むのは、名前と説明だけ

当てはまると、読み込む前に確かめてくる

ぶつかったら、会社 → 自分 → プロジェクト → プラグインの順



Introduction to agent skills の第3回

原題 Configuration and multi-file skills

訳 設定と、複数ファイルのスキル

札書きの項目、道具の許し方、大きなスキルの組み方を見ます

全51回の、24回目です

あなたなら、どんな名前を付けますか



原石工房

隠れた才能に気づき、花開く