

# RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

---

Ministère de l'éducation nationale, de la  
jeunesse et de la vie associative

---

## Arrêté du

### **Relatif au livret scolaire pour l'examen du baccalauréat général séries ES, L et S (options « sciences de la vie et de la terre » et « sciences de l'ingénieur ») et du baccalauréat technologique séries STI2D, STL et STD2A**

NOR :

**Le ministre de l'éducation nationale, de la jeunesse et de la vie associative,**

Vu le code de l'éducation, notamment ses articles D. 334-10 et D.336-10 ;

Vu l'arrêté du 17 mars 1994 modifié, relatif au livret scolaire du baccalauréat général et du baccalauréat technologique ;

Vu l'arrêté du 27 janvier 2010 modifié, relatif à l'organisation et aux horaires des enseignements du cycle terminal des lycées sanctionnés par le baccalauréat général ;

Vu les arrêtés du 27 mai 2010, relatif à l'organisation et aux horaires des enseignements des classes de première et terminales des lycées sanctionnés par le baccalauréat technologique dans les séries sciences et technologies de l'industrie et du développement durable, sciences et technologies de laboratoire et sciences et technologies du design et des arts appliqués ;

Vu l'avis du Conseil supérieur de l'éducation du

**Arrête :**

#### **Article 1<sup>er</sup>**

Le livret scolaire présenté par les candidats au baccalauréat général dans les séries ES, L et S (options « sciences de la vie et de la Terre » et « sciences de l'ingénieur ») et au baccalauréat technologique dans les séries STI2D, STL et STD2A est établi conformément aux modèles annexés au présent arrêté.

## **Article 2**

La couverture pour les livrets scolaires sera de la qualité « dossier 250g » de couleur bleu foncé pour la série ES, rouge turc pour la série L, vert vif pour la série S, jaune pour la série STL, vert clair pour la série STI2D et orange pour la série STD2A.

## **Article 3**

Les dispositions de l'arrêté du 4 mai 2004 relatif au livret scolaire pour l'examen du baccalauréat général sont abrogées en ce qui concerne les séries ES, L et S (options « sciences de la vie et de la Terre » ou « sciences de l'ingénieur » uniquement). Les dispositions de l'arrêté du 17 mars 1994 modifié susvisé sont abrogées en ce qui concerne les baccalauréats technologiques séries STI et STL.

## **Article 4**

Les dispositions du présent arrêté entrent en vigueur à compter de la session 2013 du baccalauréat. Elles s'appliquent aux élèves scolarisés en première au cours de l'année scolaire 2011-2012 et aux élèves scolarisés en classe terminale à compter de la rentrée de l'année scolaire 2012-2013.

## **Article 5**

Le directeur général de l'enseignement scolaire est chargé de l'exécution du présent arrêté, qui sera publié au *Journal officiel* de la République française.

Fait le

Le ministre de l'éducation nationale,  
de la jeunesse et de la vie associative,  
Pour le ministre et par délégation,  
Le directeur général de l'enseignement scolaire,  
Jean-Michel BLANQUER

**BUREAU DGESCO A2-1**

**9/1/2012**

**LIVRET SCOLAIRE SERIE S**

**Elèves suivant les enseignements spécifiques de « sciences de la vie et de la terre » et  
de « sciences de l'ingénieur »**

PROJET

## Classe de première

### Enseignements communs aux trois séries générales ES, L et S

#### Français

- Maîtriser des connaissances et une culture littéraires
- Organiser sa pensée et exercer son jugement pour argumenter efficacement
- Approfondir des compétences de lecture en vue de l'étude des œuvres
- S'exprimer à l'écrit avec correction, rigueur et clarté
- S'exprimer à l'oral avec correction, rigueur et clarté

#### Histoire-géographie

- Mobiliser les connaissances exigibles
- Exploiter, confronter et synthétiser des informations
- Développer un discours construit et argumenté à l'écrit et à l'oral
- Organiser son travail de manière autonome

#### Education physique et sportive

- Réaliser une performance maximale
- Se déplacer dans des environnements variables
- Réaliser une prestation corporelle artistique ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- Savoir entretenir et développer ses ressources
- S'engager de manière réfléchie dans la pratique
- Respecter les règles de vie collective
- Utiliser différentes démarches pour apprendre (seul, en groupe, en observant,...)

#### Education civique, juridique et sociale

NB : la partie évaluation chiffrée est à neutraliser

- Mobiliser les connaissances exigibles
- Développer l'expression personnelle, la pratique, l'argumentation et le sens critique
- S'impliquer dans le travail en équipe

#### Travaux personnels encadrés

NB : la partie évaluation chiffrée est à neutraliser

- Construire une problématique en rapport avec le sujet
- Choisir une démarche et une production pertinentes adaptées au sujet
- Sélectionner et analyser des informations
- Argumenter ses choix
- Produire une synthèse écrite claire et de qualité
- S'impliquer personnellement dans le travail en équipe

### Enseignements spécifiques à la série S : enseignements communs à tous les élèves

#### Mathématiques

- Maîtriser les connaissances exigibles
- Mettre en œuvre une recherche de façon autonome
- Mener des raisonnements
- Avoir une attitude critique
- Utiliser les outils logiciels pour résoudre des problèmes de mathématiques
- Communiquer à l'écrit et à l'oral

## Physique-chimie

### *Compétences générales*

- Restituer et mobiliser les connaissances exigibles
- Rechercher, extraire et exploiter l'information
- Raisonner, argumenter et faire preuve d'esprit critique
- Communiquer en utilisant des langages et des outils pertinents

### *Compétences expérimentales :*

- Concevoir et réaliser un protocole expérimental dans le respect des mesures de sécurité
- Analyser les phénomènes, protocoles et résultats
- Valider ou invalider une hypothèse, des résultats d'expériences

<b>Enseignements spécifiques à la série S : un enseignement obligatoire au choix de l'élève</b>
---

## Sciences de la vie et de la Terre

### *Compétences générales*

- Restituer et mobiliser des connaissances exigibles, expliquer leur mode de construction et leur évolution au cours de l'histoire des sciences
- Rechercher, extraire, et organiser l'information utile
- Raisonner, argumenter, démontrer en exerçant un regard critique
- Communiquer en utilisant des langages et des outils pertinents

### *Compétences expérimentales :*

- Concevoir et réaliser un protocole expérimental dans le respect des consignes de sécurité
- Analyser les phénomènes, protocoles et résultats
- Valider ou invalider une hypothèse, des résultats d'expériences

## Sciences de l'ingénieur

- Appliquer une méthodologie d'analyse fonctionnelle au travers de représentations normalisées
- Simuler un système complexe à l'aide d'outils de description théorique
- Mesurer des grandeurs physiques en appliquant un protocole expérimental
- Vérifier les performances d'un système complexe, en tenant compte des incertitudes de mesures et des hypothèses de modélisation
- Faire un choix entre plusieurs solutions techniques
- communiquer à l'écrit et à l'oral, en utilisant un langage scientifique rigoureux et des outils pertinents

<b>Enseignements facultatifs</b>
----------------------------------

## Langues et cultures de l'Antiquité (latin)

- Maîtriser lexic et grammaire pour comprendre et commenter un texte authentique simple ;
- Donner une traduction personnelle à partir de la comparaison de traductions ;
- Mettre en évidence l'apport des langues et cultures de l'Antiquité au français et à d'autres langues européennes
- Mobiliser sa connaissance des textes de l'Antiquité pour éclairer des questions posées par le monde contemporain

## **Langues et cultures de l'Antiquité (grec)**

- Maîtriser lexic et grammaire pour comprendre et commenter un texte authentique simple ;
- Donner une traduction personnelle à partir de la comparaison de traductions ;
- Mettre en évidence l'apport des langues et cultures de l'Antiquité au français et à d'autres langues européennes
- Mobiliser sa connaissance des textes de l'Antiquité pour éclairer des questions posées par le monde contemporain

## **Education physique et sportive**

- Réaliser une performance maximale
- Se déplacer dans des environnements variables
- Réaliser une prestation corporelle artistique ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- Savoir entretenir et développer ses ressources
- Analyser sa pratique et en rendre compte
- Connaître les activités physiques, sportives et artistiques (APSA), leurs fondements, leur histoire
- Connaître l'activité du pratiquant

## **Education physique et sportive de complément**

- Réaliser une performance maximale
- Se déplacer dans des environnements variables
- Réaliser une prestation corporelle artistique ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- Savoir entretenir et développer ses ressources
- Analyser sa pratique et en rendre compte
- Organiser ou animer un évènement sportif ou artistique
- Utiliser des outils technologiques et numériques

## **Arts plastiques**

- Mobiliser des connaissances historiques et théoriques spécifiques au champ des arts plastiques
- Connaître et maîtriser les procédures pratiques et techniques d'une mise en forme plastique
- Mobiliser des capacités créatives et expressives dans le cadre d'un projet personnel à visée artistique

## **Cinéma-audiovisuel**

- Mobiliser des connaissances historiques et théoriques spécifiques au champ du cinéma et de l'audiovisuel
- Développer un regard et une réflexion critiques face aux œuvres cinématographiques et audiovisuelles
- Mobiliser des capacités créatrices et des techniques appropriées dans le cadre d'un projet personnel ou collectif à visée artistique

## **Danse**

- Recevoir : mobilisation des outils d'analyse, des repères et référence pour comprendre, commenter et critiquer un spectacle chorégraphique.
- Interpréter : maîtrise de ses qualités corporelles, de présence et d'écoute.
- Composer : maîtrise critique des paramètres nécessaires à la création d'un objet chorégraphique
- Improviser : maîtrise des registres et mécanismes nécessaires ; respect des contraintes et références aux œuvres étudiées.

## Histoire des arts

- Comprendre les phénomènes artistiques d'aujourd'hui à la lumière de l'évolution des arts et de la société des deux siècles passés
- Replacer les œuvres dans les enjeux historiques et esthétiques de leur époque comme dans la perspective d'une histoire générale de l'art.
- Exprimer les spécificités d'une œuvre ou d'une expression artistique (liens pertinents qui les apparentent à d'autres domaines artistiques).

## Musique

- Percevoir la musique en mobilisant des connaissances organisées dans le temps et l'espace des cultures musicales.
- Problématiser les œuvres et les situations de pratique musicale en articulant des notions esthétiques, historiques, sociologiques et émotionnelles.
- Produire de la musique en mobilisant des techniques et des langages au service d'une expression maîtrisée.

## Théâtre

- Mobiliser ses connaissances sur l'histoire, l'esthétique et la culture du théâtre
- Connaître et analyser le processus de création théâtrale, replacer les œuvres regardés dans leur contexte historique (école du spectateur).
- Pratiquer le théâtre : mise en œuvre créative et critique de l'analyse des textes dans la pratique théâtrale.

## Atelier artistique

NB : la partie évaluation chiffrée est à neutraliser

- Maîtriser les outils et les langages en jeu dans l'atelier
- Analyser de manière critique
- Savoir expérimenter
- Acquérir une culture artistique

## LANGUES VIVANTES

### Enseignements obligatoires de langues vivantes

#### Langue étudiée : .....

- Compréhension de l'écrit
- Compréhension de l'oral
- Expression écrite
- Expression orale en en continu
- Interaction orale

#### Langue étudiée : .....

- Compréhension de l'écrit
- Compréhension de l'oral
- Expression écrite
- Expression orale en en continu
- Interaction orale

## Enseignement facultatif de langue vivante

**Langue étudiée : .....**

- Compréhension de l'écrit
- Compréhension de l'oral
- Expression écrite
- Expression orale en en continu
- Interaction orale

PROJET

## SERIE S

### Classe terminale

#### Enseignements communs aux trois séries générales ES, L et S

##### Education physique et sportive

- Réaliser une performance maximale
- Se déplacer dans des environnements variables
- Réaliser une prestation corporelle artistique ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- Savoir entretenir et développer ses ressources
- S'engager de manière réfléchie dans la pratique
- Respecter les règles de vie collective
- Utiliser différentes démarches pour apprendre (seul, en groupe, en observant,...)

##### Education civique, juridique et sociale

NB : la partie évaluation chiffrée est à neutraliser

- Mobiliser les connaissances exigibles
- Développer l'expression personnelle, la pratique, l'argumentation et le sens critique
- S'impliquer dans le travail en équipe

#### Enseignements spécifiques à la série S

##### Mathématiques

- Maîtriser les connaissances exigibles
- Mettre en œuvre une recherche de façon autonome
- Mener des raisonnements
- Avoir une attitude critique
- Utiliser les outils logiciels pour résoudre des problèmes de mathématiques
- Communiquer à l'écrit et à l'oral

##### Physique-chimie

###### *Compétences générales*

- Restituer et mobiliser les connaissances exigibles
- Rechercher, extraire et exploiter l'information
- Raisonner, argumenter et faire preuve d'esprit critique
- Communiquer en utilisant des langages et des outils pertinents

###### *Compétences expérimentales :*

- Concevoir et réaliser un protocole expérimental dans le respect des mesures de sécurité
- Analyser les phénomènes, protocoles et résultats
- Valider ou invalider une hypothèse, des résultats d'expériences

##### Philosophie

- Maîtriser des connaissances et une culture philosophiques
- Organiser sa pensée et conduire un raisonnement
- S'exprimer à l'écrit avec correction, clarté et rigueur
- S'exprimer à l'oral avec correction, clarté et rigueur

## Enseignements spécifiques à la série S : un enseignement au choix de l'élève

### Sciences de la vie et de la Terre

#### *Compétences générales*

- Restituer et mobiliser des connaissances exigibles, expliquer leur mode de construction et leur évolution au cours de l'histoire des sciences
- Rechercher, extraire, et organiser l'information utile
- Raisonner, argumenter, démontrer en exerçant un regard critique
- Communiquer en utilisant des langages et des outils pertinents

#### *Compétences expérimentales :*

- Concevoir et réaliser un protocole expérimental dans le respect des consignes de sécurité
- Analyser les phénomènes, protocoles et résultats
- Valider ou invalider une hypothèse, des résultats d'expériences

### Sciences de l'ingénieur

- Appliquer une méthodologie d'analyse fonctionnelle au travers de représentations normalisées
- Simuler un système complexe à l'aide d'outils de description théorique
- Mesurer des grandeurs physiques en appliquant un protocole expérimental
- Vérifier les performances d'un système complexe, en tenant compte des incertitudes de mesures et des hypothèses de modélisation
- Faire un choix entre plusieurs solutions techniques
- communiquer à l'écrit et à l'oral, en utilisant un langage scientifique rigoureux et des outils pertinents

## Enseignements spécifiques : un enseignement de spécialité au choix de l'élève

### Mathématiques

- Maîtriser les connaissances exigibles
- Mettre en œuvre une recherche de façon autonome
- Mener des raisonnements
- Avoir une attitude critique
- Utiliser les outils logiciels pour résoudre des problèmes de mathématiques
- Communiquer à l'écrit et à l'oral

### Physique-chimie

- Mettre en œuvre la démarche de résolution de problèmes
- Analyser, exploiter et synthétiser des informations
- Présenter un travail personnel

### Sciences de la vie et de la Terre

- Résoudre un problème par une démarche d'investigation
- Analyser, exploiter et synthétiser des informations
- Présenter un travail personnel

### Informatique et sciences du numérique

- Décrire et expliquer une situation, un système ou un programme
- Concevoir et réaliser une solution informatique en réponse à un problème
- Communiquer à l'écrit et à l'oral
- Collaborer efficacement au sein d'une équipe dans le cadre d'un projet
- Faire un usage responsable des sciences du numérique en ayant conscience des problèmes sociétaux induits

## Enseignements facultatifs

### **Histoire- géographie**

- Mobiliser les connaissances exigibles
- Exploiter, confronter et synthétiser des informations
- Utiliser des outils et des méthodes spécifiques aux études scientifiques
- Développer un discours oral construit et argumenté
- Organiser son travail de manière autonome

### **Langues et cultures de l'Antiquité (latin)**

- Maîtriser lexic et grammaire pour comprendre et commenter un texte authentique simple ;
- Donner une traduction personnelle à partir de la comparaison de traductions ;
- Mettre en évidence l'apport des langues et cultures de l'Antiquité au français et à d'autres langues européennes
- Mobiliser sa connaissance des textes de l'Antiquité pour éclairer des questions posées par le monde contemporain

### **Langues et cultures de l'Antiquité (grec)**

- Maîtriser lexic et grammaire pour comprendre et commenter un texte authentique simple ;
- Donner une traduction personnelle à partir de la comparaison de traductions ;
- Mettre en évidence l'apport des langues et cultures de l'Antiquité au français et à d'autres langues européennes
- Mobiliser sa connaissance des textes de l'Antiquité pour éclairer des questions posées par le monde contemporain

### **Education physique et sportive**

- Réaliser une performance maximale
- Se déplacer dans des environnements variables
- Réaliser une prestation corporelle artistique ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- Savoir entretenir et développer ses ressources
- Analyser sa pratique et en rendre compte
- Connaître les activités physiques, sportives et artistiques (APSA), leurs fondements, leur histoire
- Connaître l'activité du pratiquant

### **Education physique et sportive de complément**

- Réaliser une performance maximale
- Se déplacer dans des environnements variables
- Réaliser une prestation corporelle artistique ou acrobatique
- Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif
- Savoir entretenir et développer ses ressources
- Analyser sa pratique et en rendre compte
- Organiser ou animer un événement sportif ou artistique
- Utiliser des outils technologiques et numériques

### **Arts plastiques**

- Mobiliser des connaissances historiques et théoriques spécifiques au champ des arts plastiques
- Connaître et maîtriser les procédures pratiques et techniques d'une mise en forme plastique
- Mobiliser des capacités créatives et expressives dans le cadre d'un projet personnel à visée artistique

## **Cinéma-audiovisuel**

- Mobiliser des connaissances historiques et théoriques spécifiques au champ du cinéma et de l'audiovisuel
- Développer un regard et une réflexion critiques face aux œuvres cinématographiques et audiovisuelles
- Mobiliser des capacités créatrices et des techniques appropriées dans le cadre d'un projet personnel ou collectif à visée artistique

## **Danse**

- Recevoir : mobilisation des outils d'analyse, des repères et référence pour comprendre, commenter et critiquer un spectacle chorégraphique.
- Interpréter : maîtrise de ses qualités corporelles, de présence et d'écoute.
- Composer : maîtrise critique des paramètres nécessaires à la création d'un objet chorégraphique
- Improviser : maîtrise des registres et mécanismes nécessaires ; respect des contraintes et références aux œuvres étudiées.

## **Histoire des arts**

- Comprendre les phénomènes artistiques d'aujourd'hui à la lumière de l'évolution des arts et de la société des deux siècles passés
- Replacer les œuvres dans les enjeux historiques et esthétiques de leur époque comme dans la perspective d'une histoire générale de l'art.
- Exprimer les spécificités d'une œuvre ou d'une expression artistique (liens pertinents qui les apparentent à d'autres domaines artistiques).

## **Musique**

- Percevoir la musique en mobilisant des connaissances organisées dans le temps et l'espace des cultures musicales.
- Problématiser les œuvres et les situations de pratique musicale en articulant des notions esthétiques, historiques, sociologiques et émotionnelles.
- Produire de la musique en mobilisant des techniques et des langages au service d'une expression maîtrisée.

## **Théâtre**

- Mobiliser ses connaissances sur l'histoire, l'esthétique et la culture du théâtre
- Connaître et analyser le processus de création théâtrale, replacer les œuvres regardés dans leur contexte historique (école du spectateur).
- Pratiquer le théâtre : mise en œuvre créative et critique de l'analyse des textes dans la pratique théâtrale.

## **Atelier artistique**

NB : la partie évaluation chiffrée est à neutraliser

- Maîtriser les outils et les langages en jeu dans l'atelier
  - Analyser de manière critique
  - Savoir expérimenter
  - Acquérir une culture artistique
- 
- Mobiliser des connaissances en hippologie (connaître des bases d'hippologie, établir les liens entre les connaissances fondamentales et le fonctionnement du cheval)
- 
- Développer le jugement et la créativité par des pratiques individuelles et collectives dans le domaine choisi

## LANGUES VIVANTES

### Enseignements obligatoires de langues vivantes

**Langue étudiée : .....**

- Compréhension de l'écrit
- Compréhension de l'oral
- Expression écrite
- Expression orale en en continu
- Interaction orale

**Langue étudiée : .....**

- Compréhension de l'écrit
- Compréhension de l'oral
- Expression écrite
- Expression orale en en continu
- Interaction orale

### Enseignement facultatif de langue vivante

**Langue étudiée : .....**

- Compréhension de l'écrit
- Compréhension de l'oral
- Expression écrite
- Expression orale en en continu
- Interaction orale

PROJET