KUIZ KELAB INOVASI DAN REKA CIPTA
SK KING GEORGE V

1. Apakah maksud inovasi?

A. Meniru hasil orang lain
B. Menghasilkan idea atau penambahbaikan baharu
C. Bermain permainan
D. Melukis sahaja

2. Apakah maksud reka cipta?

A. Membeli barang baharu
B. Menghasilkan sesuatu produk untuk menyelesaikan masalah
C. Menghafal fakta
D. Menghias bilik

3. Apakah langkah pertama dalam proses mereka cipta?

A. Menjual produk
B. Mengenal pasti masalah
C. Membuat iklan
D. Menghias produk

4. Antara berikut, yang manakah merupakan bahan kitar semula?

A. Botol plastik
B. Batu permata
C. Emas
D. Simen

5. Mengapakah kita perlu menghasilkan lakaran sebelum membina produk?

A. Supaya lebih cantik
B. Untuk merancang reka bentuk produk
C. Untuk dijual
D. Untuk disimpan

6. Apakah fungsi prototaip?

A. Dijual kepada pelanggan
B. Menguji keberkesanan idea
C. Dijadikan hadiah
D. Menggantikan produk sebenar

LIVEWORKSHEETS

7. Antara berikut, yang manakah menunjukkan pemikiran kreatif?

A. Meniru idea
B. Menghasilkan idea unik
C. Tidak mahu mencuba
D. Cepat berputus asa

8. Mengapakah keselamatan penting dalam mereka cipta?

A. Supaya mahal
B. Melindungi pengguna
C. Tambah berat
D. Lebih besar

9. Alat mengukur panjang ialah...

A. Gunting
B. Pembaris
C. Pemutar skru
D. Gam

10. Kegunaan gam panas ialah...

A. Mengecat
B. Menyambungkan bahan
C. Mengukur
D. Memotong

11. Mengapa guna bahan kitar semula?

A. Tambah pencemaran
B. Jimat kos dan jaga alam
C. Jadi berat
D. Tambah sampah

12. Sumber tenaga boleh diperbaharui?

A. Petrol
B. Arang batu
C. Cahaya matahari
D. Diesel

13. Sikap pereka cipta?

A. Malas
B. Kreatif dan kritis
C. Putus asa
D. Tidak bekerjasama

LIVEWORKSHEETS

14. Contoh inovasi?

A. Robot vakum
B. Batu
C. Daun
D. Pasu kosong

15. Tujuan menguji produk?

A. Pastikan berfungsi
B. Berat
C. Tukar warna
D. Simpan

16. Mengapa bekerjasama?

A. Kerja sukar
B. Kongsi idea
C. Tak perlu usaha
D. Bersaing

17. Produk mesra alam?

A. Cemarkan alam
B. Kurang kesan alam sekitar
C. Mahal
D. Berat

18. Bukan ciri pencipta berjaya?

A. Berani
B. Kreatif
C. Mudah putus asa
D. Rajin

19. Jika prototaip gagal?

A. Buang
B. Tambah baik reka bentuk
C. Salahkan orang
D. Berhenti

20. Tujuan utama inovasi?

A. Selesaikan masalah
B. Mahal
C. Tambah sampah
D. Habiskan bahan

LIVEWORKSHEETS