

**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. Mengantikan produk sebenar

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

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