

которой содержится список вопросов. Каждый вопрос можно было посмотреть через небольшое окошко, и студент мог ответить на него с помощью специального механизма. Ответы не должны были быть выбраны из нескольких вариантов, а записаны на ручке булавки. Как только ученик дал правильный ответ, его штифт продвинулся вперед и был вознагражден. По словам Скиннера, машина изобретена для обучения студентов любого возраста - от дошкольного до взрослого, и любого предмета - от математики до музыки.

Идея Скиннера вдохновила разработчиков Эдвина Льюиса и Дона Битнера на создание самой первой компьютерной обучающей программы PLATO в 1959 году. Первоначально она использовалась в университете и лишь позже, а позже был представлен в других школах того района. Первоначально ученикам имели доступ к более чем 15 000 часам занятий в централизованном одинарном центре. Однако с развитием технологий возник спрос на возможности дистанционного обучения, которые не ограничивались только тем, кто имел доступ к университетской лаборатории. Поэтому до развития Интернета, PLATO был доступен через доски объявлений и карты.

В 1950-х и 60-х годах и даже во время Второй мировой войны радио и телевидение также были очень популярными средствами преподавания и обучения. Это было в конце 20-го века, когда дистанционное обучение действительно начало развиваться с появлением компьютера и интернета. В 1990-х годах виртуальная учебная среда была уже хорошо развита и представлена многочисленными возможностями для дистанционного обучения. В следующие десятилетия предприятия также начали использовать дистанционные обучение для корпоративного обучения и осознали многочисленные преимущества.