Υιοθετώντας το συμπεριφοριστικό πρότυπο, οι σχεδιαστές εκπαιδευτικών λογισμικών προχώρησαν στη δημιουργία κλειστών εκπαιδευτικών περιβαλλόντων καθοδήγησης (tutorials) και λογισμικών εξάσκησης και πρακτικής (drill and practice) που στοχεύουν στην πρόσκτηση από το μαθητή μιας συγκεκριμένης γνώσης και την αξιολόγησή της (Κόμης, 2004), βλέποντας τον υπολογιστή ως δάσκαλο και τη διαδικασία της μάθησης όχι ως μια πολύπλοκη νοητική-γνωστική διαδικασία αλλά ως αποτέλεσμα της ενίσχυσης που εισπράττει ο μαθητής, κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας. Υποστηρίζουν μάλιστα συχνά την πρόσκτηση της νέας γνώσης από το μαθητή, με ένα πλήθος σχετικών εικόνων, αναπαραστάσεων, ήχων και video, με στόχο τη μεγιστοποίηση της αποτελεσματικότητας της διδασκαλίας. Η χρήση του κάθε λογισμικού από τους μαθητές, εξαρτάται από το επίπεδο των προηγούμενων γνώσεών τους, ενώ η διάταξη της διδασκαλίας είναι αυστηρά δομημένη επιτρέποντας ιεραρχικά το πέρασμα από τις ευκολότερες έννοιες προς την ανάλυση πιο πολύπλοκών εννοιών, χρησιμοποιώντας μια γραμμική διάταξη παρουσίασης της νέας γνώσης. Ο ρόλος του δασκάλου είναι καθαρά συντονιστικός-διεκπεραιωτικός. Η ολοκλήρωση μιας διαδικασίας μάθησης και η μετάβαση στο επόμενο γνωστικό επίπεδο, προϋποθέτει την αξιολόγηση του μαθητή σε γνώσεις του προηγούμενου γνωστικού επιπέδου, μέσω της επιτυχούς ολοκλήρωσης ενός συνόλου ασκήσεων του τύπου «σωστό-λάθος» ή πολλαπλών επιλογών στις οποίες υποβάλλεται (Grabowski, 2009).