Η Γλωσσομάθεια είναι περιβάλλον προγραμματισμού που δημιουργήθηκε και συντηρείται από τον κ. Νικολαΐδη Σπυρίδωνα. Η πρώτη έκδοση του δημιουργήθηκε το 2004 στα πλαίσια πτυχιακής εργασίας του δημιουργού. Όπως αναφέρεται από τον δημιουργό του περιβάλλοντος ο αρχικός στόχος της ΓλωσσοΜάθειας ήταν να λειτουργήσει υποστηρικτικά στην διδασκαλία της Ανάπτυξης εφαρμογών σε προγραμματιστικό περιβάλλον (ΑΕΠΠ), όμως σύντομα ξεπέρασε τα όρια αυτού του μαθήματος και πλέον χρησιμοποιείται στη δευτεροβάθμια αλλά και τριτοβάθμια εκπαίδευση, σε περιπτώσεις που στη διδακτέα ύλη περιλαμβάνεται το αντικείμενο του προγραμματισμού.

Μπορείτε να κατεβάσετε την ΓλωσσοΜάθεια πηγαίνοντας στην διεύθυνση:

https://spinet.gr/glossomatheia/download/

και κάνοντας κλικ στο κουμπί «Λήψη». Θα αποθηκευθεί στον υπολογιστή σας το αρχείο GlossoMatheia.zip, το οποίο πρέπει να αποσυμπιέσετε με κάποιο πρόγραμμα όπως πχ τα Winzip, WinRaR, 7-Zip, κλπ. στην συνέχεια εκτελείτε το αρχείο GlossoMatheia.exe και εισέρχεστε στο περιβάλλον εργασίας της ΓλωσσοΜάθειας.

Ο προγραμματισμός μέσα στο περιβάλλον γίνεται με την εισαγωγή κειμένου στην περιοχή επεξεργασίας κώδικα. Η γλώσσα που υποστηρίζεται από το περιβάλλον είναι η ΓΛΩΣΣΑ, που είναι η γλώσσα προγραμματισμού που χρησιμοποιείται στα σχολικά εγχειρίδια του μαθήματος ΑΕΠΠ της Γ' Λυκείου για την ανάπτυξη προγραμμάτων. Υπάρχει η δυνατότητα εισαγωγής / παρακολούθησης / απασφαλμάτωσης του προγράμματος με μια πληθώρα εργαλείων που προσφέρονται στο περιβάλλον.

Επίσης στο περιβάλλον υπάρχει και η δυνατότητα δημιουργίας των διαγραμμάτων ροής των προγραμμάτων που έχουν δημιουργηθεί σε ΓΛΩΣΣΑ, προσφέροντας με αυτόν τον τρόπο ένα ακόμα εναλλακτικό τρόπο απεικόνισης του προγράμματος.

Βασικά συστατικά του περιβάλλοντος προγραμματισμού Γλωσσομάθεια είναι:

- Το μενού επιλογών όπως και τα εικονίδια εργαλείων που περιέχουν επιλογές διαχείρισης αρχείων, καθορισμού τρόπου εκτέλεσης του προγράμματος, επεξεργασίας του κώδικα, επιλογές μορφοποίησης του περιβάλλοντος της Γλωσσομάθειας και επιλογές βοήθειας για το περιβάλλον και την ΓΛΩΣΣΑ.
- Η περιοχή προγραμματισμού όπου εισάγεται σε μορφή κειμένου το πρόγραμμα.
- Η περιοχή που περιέχει την καρτέλα Εισαγωγή όπου υπάρχουν λίστες με τις εντολές και δομές που χρησιμοποιούνται στην ΓΛΩΣΣΑ και υπάρχει δυνατότητα εισαγωγής αυτών με κλικ του ποντικιού και την καρτέλα Παρακολούθηση όπου είναι δυνατή η παρακολούθηση τιμών μεταβλητών, εκφράσεων καθώς και των υποπρογραμμάτων που καλούνται κατά την διάρκεια της εκτέλεσης του προγράμματος.
- Η περιοχή που περιέχει την καρτέλα Μηνύματα όπου εμφανίζονται μηνύματα λαθών του προγράμματος από το περιβάλλον, την καρτέλα Οθόνη όπου κατά την εκτέλεση του προγράμματος, εισάγονται τα δεδομένα των εντολών «ΔΙΑΒΑΣΕ» και εμφανίζονται τα αποτελέσματα των εντολών «ΓΡΑΨΕ» που

έχουν οριστεί στο πρόγραμμα, και η καρτέλα Δεδομένα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την καταγραφή δεδομένων σε μορφή πίνακα που θα χρησιμοποιούνται από το πρόγραμμα κατά την διάρκεια της εκτέλεσής του.

- Η γραμμή κατάστασης, στο κάτω μέρος του περιβάλλοντος, που εμφανίζονται μηνύματα της τρέχουσας κατάστασης του προγράμματος.