

LEARNTEC**5. – 7. Mai 2026
Messe Karlsruhe**

Von DigitalPakt 2.0 bis zu Corporate Learning: Wenn Technologie zum Lernpartner wird

Messe für digitale Bildung LEARNTEC geht morgen an den Start

Karlsruhe, 4. Mai 2026. DigitalPakt Schule 2.0, Künstliche Intelligenz in der Berufsausbildung, Sicherheitsunterweisungen mittels AR-Brille und digitale Prüfungen an Hochschulen: Die Digitalisierung hat die Art und Weise, wie Menschen heute von Kindesalter bis in den Beruf hinein lernen, massiv verändert. Welche digitalen Lösungen es gibt, welche Erwartungen an den DigitalPakt 2.0 geknüpft werden und wie Unternehmen ihre Weiterbildung zeitgemäß aufstellen, ist Thema der LEARNTEC 2026. Die bedeutendste europäische Fachmesse mit Kongress für digitale Bildung öffnet morgen ihre Tore in der Messe Karlsruhe und geht bis zum 7. Mai.

Digitalisierung an Schulen: vom immersiven Lernraum zum Drohnenkäfig

Im Zuge des anstehenden Digitalpakts Schule 2.0 präsentieren Ausstellende praxisnahe Ansätze für eine ganzheitliche Digitalisierung von Schulen und Kitas. bit media education solutions (Halle 2 / K10) zeigt Verwaltungssysteme und Lernplattformen, die Schulen bei der organisatorischen und pädagogischen Umsetzung digitaler Prozesse unterstützen.

Wie digitale Lernumgebungen auch räumlich neu gedacht werden können, demonstriert VS Vereinigte Spezialmöbelfabriken (Halle 2 / K37) mit „Miri“, einem immersiven Lernraumkonzept, das analoge und digitale Elemente verbindet. Den Fokus auf individuelle Förderung legt CB Software (Halle 2 / I38) mit einer Produktpremiere: der Lesebox-App zum Training von Leseflüssigkeit und Leseverstehen.

Das Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ) (Halle 2 / J34) hat seinen Stand als interaktive Proberfläche gestaltet – mit besonderem Fokus auf einen Drohnenparcours. Besuchende können Drohnen nicht nur steuern, sondern programmieren und testen, ob sie die Aufgabe meistern, den Parcours autonom zu durchfliegen. Parallel informiert das LMZ über seine landesweiten Unterstützungsangebote – beispielsweise zur Entwicklung von Future Skills und Medienkompetenz ab Klasse 7 sowie dem Programm Computational Thinking, mit dem sich Lernende Informatik-Denkweisen intuitiv erschließen können.

Ergänzt wird das Angebot durch die Hacker School (Halle 2 / M25), die kostenfreie Programmierkurse für weiterführende Schulen vorstellt und damit einen praxisnahen Zugang zur Förderung digitaler Kompetenzen bietet. Damit ist die Veranstaltung ein zentraler Anlaufpunkt für Schulträger und Schulleitungen, die sich frühzeitig über Lösungen im Rahmen des Digitalpakts informieren möchten.

Corporate Learning: KI, XR, Robotik und spielbasierte Trainings

Auf den Ausstellerständen im Bereich Corporate Learning stehen vor allem digitale, immersive und KI-gestützte Lernlösungen im Fokus. Einen klaren Schwerpunkt bildet der Einsatz von Künstlicher Intelligenz als Trainings- und Entwicklungsinstrument: [thankscoach](#) (Halle 2 / H32) präsentiert eine digitale Coaching-Plattform, die 1:1-Coaching-Journeys mit menschlichen Coaches und einem KI-Coach kombiniert für eine messbare, bedarfsgerechte Entwicklung von Fach- und Führungskräften. [TrainHQ](#) (Halle 1 / B68) zeigt KI-gestützte Gesprächssimulationen für praxisnahes Training, etwa für herausfordernde Kommunikationssituationen.

Ein weiteres Cluster widmet sich immersiven Lernwelten und Extended Reality (XR): [baermedia](#) (Halle 1 / F 28) stellt interaktive XR-Trainings und virtuelle Lernumgebungen vor, die auf realen Unternehmensumgebungen basieren und bereits bei der Deutschen Bahn oder Fraport im Einsatz sind – darunter sicherheitskritische Trainingsszenarien sowie virtuelle Onboarding- und Qualifizierungswelten. [World of VR](#) (Halle 2 / I48) ergänzt dieses Spektrum mit VR-Schulungen für Arbeitssicherheit sowie Anwendungen zur Fernsteuerung humanoider Roboter per VR-Brille.

Das Thema Arbeitssicherheit und Krisenkompetenz wird zudem spielerisch aufgegriffen: [TOUGH Training](#) (Halle 2 / I 20) präsentiert Serious-Gaming-Software für Arbeitssicherheit. [Business Escape Games](#) (Halle 2 / K41) zeigt im Rahmen einer Produktpremiere neue Escape-Game-Formate für das Krisenmanagement. [Brainrooms](#) (Halle 1 / A43) setzt auf digitale Escape Rooms für Onboarding, Recruiting, Personalentwicklung und Gesundheitsmanagement.

Stefanie Ruf, Projektleiterin der LEARNTEC: „Mit dem DigitalPakt 2.0 und den rasanten Entwicklungen im Bereich Corporate Learning stehen Bildungseinrichtungen und Unternehmen gleichermaßen vor wichtigen strategischen Weichenstellungen. Genau hier setzen wir an: Bei uns können sich die Macherinnen und Macher der Bildung von Morgen nicht nur informieren, sondern Lösungen direkt ausprobieren und mit Anbietern ins Gespräch kommen. Besonders freuen wir uns auf die unsere neuen Formate, die Innovation Island als zentrale Plattform für Trendthemen und die kostenfreien Masterclasses für den Deep Dive in Themen.“

Über die LEARNTEC

Die LEARNTEC ist Europas größte Veranstaltung für digitale Bildung. Entscheiderinnen und Entscheider aus der Industrie, Beratungsbranche, dem Handel und Vertrieb sowie aus Schulen und Hochschulen kommen jährlich nach Karlsruhe, um sich zu den Möglichkeiten digitalen Lernens zu informieren und auszutauschen. Der Kongress der LEARNTEC vermittelt an drei Tagen praxisnahes Wissen. Workshops und offene Diskussionsrunden fördern den Austausch zwischen den Referierenden und Teilnehmenden. Ergänzt wird das Angebot seit 2020 um die größte Online-Austauschplattform für

Europe's #1
in digital learning

LEARNTEC 

5 – 7 May 2026
Karlsruhe Trade Fair Centre

digitales Lernen LEARNTEC xChange sowie seit 2025 um die neue LEARNTEC xChange Compact.

Die nächste LEARNTEC-Fachmesse mit begleitendem Kongress findet vom 05. bis 07. Mai 2026 vor Ort in der Messe Karlsruhe statt, die LEARNTEC 2027 vom 02. bis 04. Februar.

Weitere Informationen gibt es online unter www.learntec.de